

Poster Géant
RIDGE RACER
le mag des consoles
Joypad
N° 46 • 32 FRANCS
OCTOBRE 1995
+ Joypad International 32 pages
En direct du
Salon de Londres
Le nouveau
DOOM
encore meilleur sur
PLAYSTATION
TOUT SUR
KILLER
INSTINCT
Test, Tips, Combos,
Stage caché
Spécial Dragon Ball Z
CADEAU !
6 caps DBZ
Reportage : Dragon Ball
enfin au cinéma
T 4161 - 46 - 32,00 F
JOYPAD N° 46 • 32 FRANCS • BELGIQUE 200 FB • SUISSE 9 FS • CANADA 7,50 $ • PORTUGAL CONT. 700 ESC • ANTILLES-RÉUNION-GUYANE 45 F



Si vo
abs

pleurnicher d
mois, exigez
32 bits pour N

ous voulez
olument
ans quelques
une
Noël.



"Il y a 10 ans, la puissance informatique de l'Ultra 64 aurait coûté $14 millions, mais le plus extraordinaire est qu'elle sera disponible auprès du grand public aux alentours de $250"
Tom Jermoluk, président de Silicon Graphics.

L'Ultra 64 arrive en 1996. Il suffit d'attendre sa sortie patiemment.

Enfin du nouveau...

Ce n'est une surprise pour personne, la fin de l'année reste une période prolifique pour le jeu vidéo et ses à-côtés. C'est un classique, mais à vrai dire on ne s'en lasse jamais. Les jeux prennent un nouveau virage, plus adulte. Killer Instinct et ses combos qui tuent, Doom et sa tronçonneuse magique, Sega Rally pour Saturn et la PlayStation qui apparaissent comme les machines providentielles pour tous les amateurs d'arcade. Côté cinéma, c'est un peu la même chose. Le 25 octobre sort Mortal Kombat, le 31 Dragon Ball Z... Pour ce dernier, nous vous offrons pour l'occasion les Caps DBZ qui, s'ils ne vous branchent que moyennement, séduiront à coup sûr votre petit frère ou cousin. C'est aussi ça Joypad, l'occasion de faire des cadeaux de Noël pas chers ! En attendant le salon manga qui devrait avoir lieu d'ici la fin de l'année sur Paris, Anim'Paad vous propose son lot de nouveautés.
Bref, il y a de quoi faire. Lorsqu'on regarde les prochaines sorties, on s'aperçoit aussi que côté innovations, on ne devrait pas être déçu. Alors que l'Ultra 64 sera présenté à la fin du mois de novembre avec 10 jeux, la PlayStation et la Saturn devraient avoir conquis d'ici là un public relativement vaste (moins de 10 000 Saturn vendues à ce jour). Les jeux vidéo prennent un nouveau départ, ne soyez pas en retard et prenez le train Joypad pour un voyage au bout du jeu vidéo.
Have Fun !

T.S.R.

On connaissait déjà toutes les fusions possibles de l'univers Dragon Ball (Son Gokuh et Vegeta par exemple), mais on ne savait pas que CAPS et DBZ pouvaient aussi joindre leur force. Voici donc, en cadeau dans ce numéro, un paquet Caps DBZ qui vous permettra de découvrir quelques-uns des 77 modèles CAPS DBZ existants. Nés à peu près en même temps, à la fin des années 80, les deux vedettes du moment se retrouvent pour un ultime partenariat qui, s'il ne vous séduit pas, enthousiasmera à coup sûr votre petit frère ou votre petit cousin. La mode est aux "Dragon Caps Z !"



J O Y P A D 4 6 O



LE COURRIER
Il fallait que ça arrive un jour : Joypad à la télé dans un Sitcom de première catégorie. Non, non, vous ne rêvez pas, on parle bel et bien du courrier...



LA REVUE DE PRESSE
Les jeux vidéo rendent fou ! Figurez-vous qu'on est bien placé pour le savoir. Gah !



NEWS D'EUROPE ET D'AILLEURS
La sortie de la PlayStation accapare toute notre attention, et Sega Rally sur Saturn nous a bien éclatés. Les jeux vidéo ont de beaux jours en perspective.



ICI LONDRES
L'ECTS, vous commencez à connaître. Il s'agit du plus grand salon européen consacré aux jeux vidéo. L'occasion pour nous de vous montrer Doom, Alien Trilogy ou bien Jack is Back pour PlayStation et/ou Saturn.



REPORTAGE REBOOT OU "JE VIS DANS UN ORDINATEUR"
Mine de rien, un ordinateur, ce n'est pas si mal pour vivre. Vous n'avez qu'à essayer. Reboot, série réalisée entièrement en images de synthèse, débarquera bientôt sur console. L'occasion de faire les présentations.



LES PREVIEWS
C'est chaud et ça arrive bientôt ! Mortal Kombat 3, Earthworm Jim 2, Fifa'96... et les hits de fin d'année s'étaient donnés rendez-vous ici !



LE ZAPPING DES TESTS
Un zapping chargé ce mois-ci... Joypad a préféré donner la priorité aux jeux forts du moment, renvoyant ainsi les jeux médiocres ou graphiquement pauvres aux abysses du zapping. À lire dans le détail pour tout savoir.



REPORTAGE DREAMWORKS, LA MACHINE À MILLIARDS
Un jour, vous pourrez dire : "La DreamWorks ? Oui, je connais, ça fait dix mois qu'ils en ont parlé dans Joypad". Tous les secrets d'une machine à milliards qui fera bientôt parler d'elle.



DOCPAD
Ce mois-ci, préparez de l'aspirine. Docpad vous explique que la 3D reste, quoi qu'il arrive, de la 2D, mais qu'en fait tout n'est qu'illusion d'optique et que la 3D est un mirage perçu en 3D mais présenté en 2D. Je vous avais dit pour l'aspirine...



ANIM'PAAD
Dragon Ball Z sort au cinéma et Joypad vous raconte le pourquoi du comment. Anim'Paad fait aussi le point sur les autres sorties du moment.



CINÉMA
Mel Gibson et Kevin Costner parlent à Joypad. À ne manquer sous aucun prétexte, "BraveHeart", le plus beau film du monde (y fallait que je le place quelque part).







VIDÉO À LA UNE

Une cassette à l'honneur, "The Crow", l'ultime film de Brandon Lee. À voir, revoir et puis revoir encore en disant qu'on ne l'a pas vue histoire de...



ASTUCES, TIPS, MACHINS ET AUTRES ÉTRANGETÉS

Notre ancêtre à tous, Tonton Steph, vous dévoile les secrets cachés des jeux. Faut dire que depuis le temps qu'il en voit, il les connaît bien, le vieux.



LA JOYBANK LIGHT

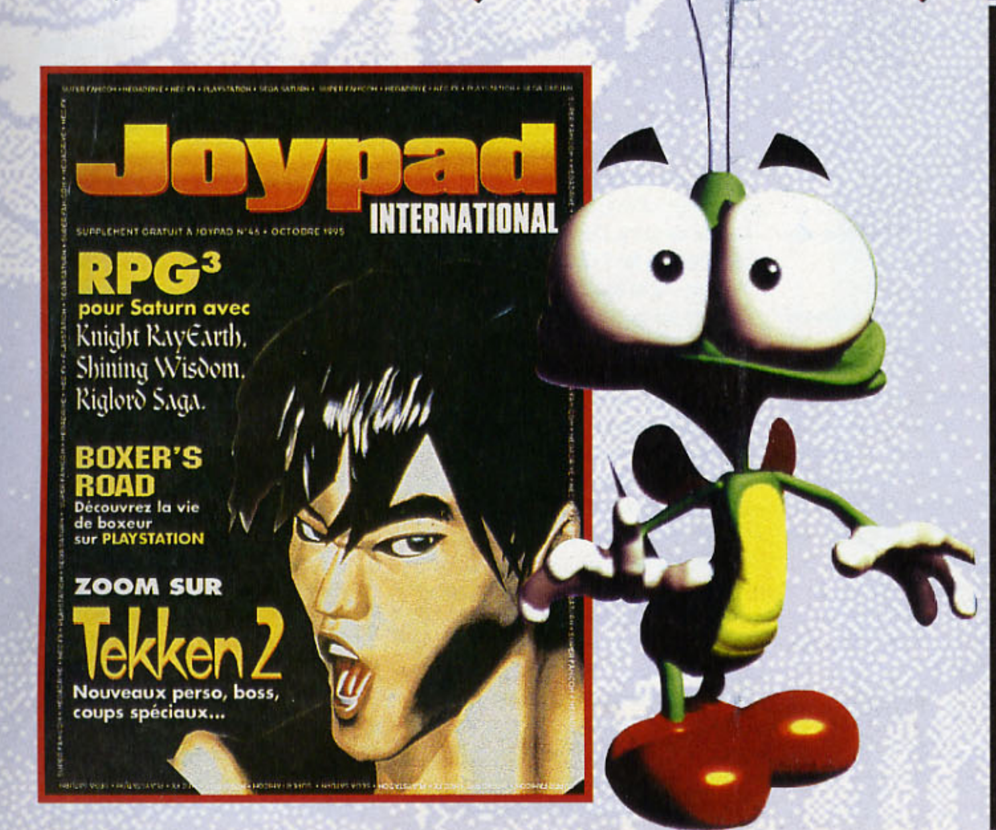
Suivant en cela un courant très mode, la Joybank se met au Light. Des billets, quelques lots, pour laisser la priorité aux jeux vidéo.



LES PETITES ANNONCES

On ne va tout de même pas vous le dire dix fois ! Ici on vend, on achète, on brade, on troque, on donne, on offre tout ce qui touche aux jeux vidéo. Si vous voulez aussi vendre vos K7 d'animation, profitez-en.

Joypad International, 32 pages en papier 100% pur Bonzaï. Dans ce 46e numéro, toute la saga des RPG Sega sur Saturn et les dernières nouveautés PlayStation et Nec (vous ne rêvez pas !).



TESTS ET PREVIEWS

3D LEMMINGS (PS)	44
ACTUA GOLF (PS)	34
ASSAULT RIGGS (PS)	35
BATMAN ET ROBIN (GG)	44
BUG ! (SAT)	45
COMIX ZONE (MD)	56
DESTRUCTION DERBY (PS)	52
DISCWORLD (PS)	85
DOOM (SN)	66
EARTHWORM JIM 2 (MD/SN)	32
FIFA SOCCER'96 (MD)	38
FOREMAN FOR REAL (SN)	45
ISS DELUXE (SN)	40
IZZY'S OLYMPIC QUEST (SN)	45
KILLER INSTINCT (PS)	58
LOADED (PS)	30
MARSUPILAMI (MD)	46
MICRO MACHINES'96 (MD)	64
MORTAL KOMBAT 3 (SN/MD)	36
NBA JAM T.E. (PS)	46
NHL HOCKEY'96 (SN/MD)	46
NOVASTORM (PS)	47
PEEBLE BEACH GOLF LINKS (SAT)	47
PRIMAL RAGE (SN/MD/GG/GB)	76
RAYMAN (SAT)	47
RIDGE RACER (PS)	82
TINTIN AU TIBET (SN)	26
TOHSHINDEN BATTLE ARENA (PS)	84
TOTAL ECLIPSE (PS)	78
URBAN STRIKE (SN)	47
VIRTUAL HYDLIDE (SAT)	84
WATERWORLD (SN/MD)	28
WEAPON LORD (SN/MD)	72
WIPE OUT (PS)	48

JOYPAD est édité par la sociétéHACHETTE- DISNEY - PRESSE SNC au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526.
Siège social : 10, rue Thierry-Le-Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex Tél. : (1) 41 34 85 00 Fax : (1) 41 34 87 99
Gérants: Christian Leveneur, Pierre Sissmann.
Associés :HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)
Directeur de la publication : Pierre Sissmann.
Directeur de la rédaction : Marc Andersen
Rédacteur en chef adjoint : Jean-François Morisse (TSR)
Direction Artistique : Alain Langlois • Maquette : Linos, Djima Merah, Corinne Bismuth, Stéfanie Brunelle
Coordination technique : Edwige Nicot
Correcteur-réviseur : Simone Audissou
Publicité : Isabelle Weill
ONT PARTICIPÉ A CE NUMÉRO : Olivier Prézeau, Grégoire Hellot (GREG), Nourdine Nini (TRAZOM), Kendy Ty (KENDY) Eric Pavon, Olivier Fallaix.
Trucs & astuces : Tonton Stéph'
Correspondant UK : Derek Dela Fuente • Correspondant au USA : Sebastien Hamon
AbonnementTéléphone : (1) 44 89 44 89
Ventes : EDIVENTE, n° vert : 05 38 40 10.
Photogravure : SLJ, Champa, PPO, Compo Imprim.
Imprimé par Brodard Graphique, La Galiote-Prenant
Distribution : Transport Presse.
Ce numéro comporte un encart d'abonnement jeté à l'intérieur du magazine, ainsi qu'un supplément de 32 pages, et un poster posé sur le supplément, et le tout filmé.

Commission paritaire N° 73360. Dépôt légal à parution.
Abonnement Belgique voir p143.
Ed. Responsable Albert Festeraerts, 243 Chaussée Romaine - 1800 Koningslo/Vilvoorde - Belgique
N° Bancaire : 210-0980879-67
JOYPAD : 1 an (11 n°s) : 1490 FB
Illustration de couv. : KILLER INSTINCT © NINTENDO
Illustration de couv. Import : TEKKEN © NAMCO



Courrier

Résumé des épisodes précédents : c'est la rentrée. Kendy, Greg, TSR, Stef, Trazom, Olivier et Linos sont une fois de plus dans la même école qu'ils connaissent bien. La fameuse école où l'on ne fait que boire, manger, jouer au flipper et avoir des pauses entre les cours. Cette école qui n'existe qu'à la télévision. Cette école où les gens concernés par un propos apparaissent comme par magie. Cette école où tout est lisse, propre, mais extrêmement fonctionnel. Cette école où tout semble vrai mais où tout sonne faux. Greg et Linos prennent un pot entre deux cours...

ha! ha! ha!

Greg (se recoiffe): Tiens, salut Linos ! (Rires enregistrés)
Linos (remet sa chemise): Hey, salut Greg ! Ça va bien ? (Rires enregistrés)
Greg: J'en ai une bonne à te raconter. Tu connais la dernière ?
Linos: Euh... non.
Greg: Tu connais Nathan ? Le mec de 4e C ? Il se demande si un téléviseur 60Hz fera fonctionner sa PlayStation française en 60Hz...(Rires enregistrés)
Linos: Non ? Arrête ? Dis-moi qu'il n'était pas au courant que la fréquence d'un téléviseur n'avait rien à voir avec la vitesse de la console ?
Greg: Il semble que non. Ouah, regarde cette meuf ! (Une meuf passe...)
Linos: Hey, salut poupée, tu veux passer un bon moment ? (Rires enregistrés)
Meuf qui passe: Oui, c'est pour ça que je reste pas plus longtemps avec toi ! (Rires enregistrés)
Greg: Roh dis-donc ! (mouvements de mains...)
Joël Jeannin: Salut les mecs... vous savez, vous, si Mario Zelda ou Secret of Mana sortiront sur l'Ultra 64 ?
Linos: Non, mais de quoi y s'mêle celui-là ? (rires enregistrés)
Greg: Cool Linos, c'est un pote. Ouais, je sais pas bien. Mais paraît que la console sera vendue avec Zelda 4 et Final Fantasy 7. FF7 qui sera d'ailleurs compatible SFC-Ultra64. Une première, quoi ! (Joël se casse...)

POUETT ! POUETT !

Linos: Mais t'es fou ! Tu sais pas qui c'est ?
Greg: Ben... non (rires enregistrés)
Linos: C'est le fils de Mr Borssard !
Greg: Borssard ? Celui qui ressemble à un poulpe empaillé bleu ? (rires enregistrés)
Linos: Ouais, c'est le pote de Jean-Pierre Cortada, de Montrouge.
Greg: Le mec qui veut savoir si on va faire des CD PlayStation dans le magazine ? Il va être déçu le pauvre, c'est pas pour tout de suite...
Enrico Nicolas: Salut les mecs, Olivier est là ?
Greg: Non, mais si tu veux, on te répond... t'as un truc à lui demander ?
Enrico Nicolas: Non, c'est à Olivier que je parle, et à personne d'autre ! (rires enregistrés)
Olivier: Me voilà. Que se passe-t-il ?
Greg&Linos: Mais comment as-tu fait pour venir aussi vite ?
Olivier: J'étais derrière la porte et j'ai tout entendu. Oubliez pas qu'on est dans un sitcom les gars. Dans les sitcoms, les portes laissent tous les sons passer.
Enrico Nicolas: Dis Olivier, j'ai acheté une PlayStation, mais je trouve les jeux de plus en plus décevants. Est-ce la fin ?
Olivier: J't'arrête de suite, p'tit gars. T'as pas à t'en faire, Psygnosis nous prépare des merveilles, comme Wipe Out. No problemo, quoi ! (Enrico s'en va, ravi).
Greg et Linos: Ouah, que...
Olivier: Une leçon, les gars ! (rires enregistrés).
Bon allez je file ou ma meuf va me tuer. Je vois d'ici le Hara-qui-rit ! (rires enregistrés)
Greg: Ah, sacré Olivier !
Linos: C'est vraiment un type formidable !
(Virgule musicale. Pour plus de réalisme, allumez votre orgue Bontempi.)

La cantine. Greg dessine des formes géométriques dans sa purée, et soupire...
Greg: Ah, ben voilà, je suis seul. Pourquoi est-ce que je remarque les couples autour de moi uniquement lorsque je me suis fait larguer ? C'est énervant ! (rires enregistrés)
Suicidal Seb: Greg ! Greg ! C'est horrible !
Greg, de la purée sur le nez: Mais tu es fou de me bousculer comme ça ! J'aurais pu... me noyer ! (rires enregistrés)
Suicidal Seb: Je suis outré ! Ils ont parlé de mangas dans l'émission "Nulle par ailleurs" le 7 septembre, et nous ont résumé ça comme un ramassis de sexe et de violence... Je suis énervé, ça va plus...
Greg: Un peu de purée ? (rires enregistrés). Non, sans rire, c'est normal, ils n'y connaissant rien. Et puis parler de sexe et de violence, ça conforte les masses populaires dans leurs petites opinions. Ils montrent le "choc", ce qui fait vendre.
Suicidal Seb: Ah bon... ben euh je vais leur écrire alors... hey Sabrina ! Sabrina on va faire un tour ? (Il s'en va...)
Greg regardant sa purée: Voilà, ma vieille, je suis de nouveau seul. (rires enregistrés)
Tiog: Tiens Greg, justement je voulais te voir.
Greg, parlant à sa purée: Je te ferais du bouche-à-bouche plus tard, chérie. (rires enregistrés) Que se passe-t-il ?
Tiog: Tu crois que les mecs de Sega vont sortir Riglord Saga en français ?
Greg: Ouais, bien sûr. Il est prévu pour décembre chez nous.
Tiog: Cool ! Mais euh... y a quelques mois, tu nous avais parlé de Landstalker sur Saturn, alors il en est où ?
Greg: Ben, à la base, le projet se nommait Landstalker2. Puis il s'est mué en Shining Rogue qui était un rôle-stratégie, pour finir sous la forme de Shining Wisdom.
Tiog. Ah, O.K. Bon ben merci du tuyau, vieux. Fais gaffe à ta purée, elle va refroidir ! A plus ! (rires enregistrés)
Greg: Bon, c'est pas tout ça, mais je te quitte, j'ai un truc à filer à Trazom.
(Virgule musicale. Alignez 5-6 notes, n'importe lesquelles)

SUPER JEUNE !

La cour de récré. Des mecs s'alpaguent.
Lulu: Mais t'es fou ? Qu'est-ce que je t'ai fait ?
Trazom: Tu m'as parlé, et c'est suffisant. N'oublie pas qui je suis ! (rires enregistrés)
Lulu: Je t'ai juste demandé quand sortaient Wipe Out et Destruction Debry, c'est tout !
Trazom, les mains cripsées autour de la tête: Ahhh, tu fais tiep !!! Tout fait tiep !!! Va te chéca dans la veuca avec les rats !!! C'est marqué dans le test !
Greg: Cool les mecs. Traz' tu déconnes, il te suffisait de lui dire que Wipe Out sort le 29 septembre et Destruction Derby le 20 octobre.
Trazom: Tu fais trop tiep !!! (il se casse...)
Lulu: Pas très sociable...
Greg: Non, tu crois ? (rires enregistrés) Bon vite, ça sonne, on va être en retard !
(Virgule musicale; achetez le disque)

C'est la sortie des cours. Ça passe vite hein ? On s'étonne après qu'ils soient vides, ces rôles...
Jérôme: TSR ! Attends ! J'ai un truc à te dire.
TSR: J'espère que ça ne concerne pas le boulot ? (rires enregistrés)
Jérôme: J'adore Joypad, c'est génial. Je voulais vous remercier d'avoir parlé de la 3D ! Maintenant je comprends tout ! C'est super-génial ! Vive Joypad !

ha! ha! ha!

TSR: Mais sur le plan du propédeutisme philosophique, tu n'as rien à dire ?
Jérôme: Euh, si. C'est génial !
TSR: Mais dans la nietzschéenneté même du propos ?
Jérôme: Euh... je repasserai, O.K. ? Salut ! (rires enregistrés)
Greg: Eh TSR ! J'ai une super-idée pour le courrier du journal du lycée. Qu'est-ce que t'en penses ? On ferait comme si on était les journalistes d'un magazine de jeu vidéo, et on s'enverrait des vannes au travers des lettres des mecs ?
TSR: Pas très cartésien tout ça, mais bon... Au fait, ça marche les amours ? (rires enregistrés)
Grimace de Greg: Ben euh... j'ai rencontré une fille qui s'appelle Mousseline, et... (rires enregistrés)
(Virgule musicale; on s'y habitue vite...)

Kendy et Greg se retrouvent au bar. Chaude ambiance entre les fausses discussions des figurants et les autres qui, en fond, font semblant de jouer au flipper.
Russo Christophe: Tiens, salut les mecs ! Je voulais vous voir ! Je vous offre un truc ?
Kendy: Greg boira ses larmes (rires enregistrés), et pour moi ce sera une raie manta sauce saté. (rires enregistrés)
Russo Christophe: Voilà, faudra dire à Olivier qu'il s'est planté dans Docpad. Les légendes sont inversées par rapport aux photos de "cube face pleine".
Greg: Mes larmes ? Qu'a-t-il voulu dire par là ? (rires enregistrés)
Kendy: Non mais attends, tu m'prends pour qui ? Tu veux p'tet me payer une soupe pékinoise ? Un bol de nouilles à 3,25 francs ? Ou un tamanoir rôti dans des feuilles d'ananas ?

ACHETEZ NOS SUPER PIN'S

Le courrier Sitcom © Joy production (Bigboss s'en mord les doigts) • «Tiep!!Tout fait tiep!» est une expression © Trazom • «Une leçon les gars» formule © Olivier Prézeau • Les imitations de Mitterand, ainsi que Mitterand lui-même sont © Stef • Nietzsche est pas du tout © TSR. Mais il aimerait bien • «Tamanoir grillé les gars!» © Kendy • Les petits dessins dans la purée sont oeuves d'auteur © Greg • Ouabdé le livreur de pizza est © «Ouabdé le livreur de pizzas» • Jagman est © Mec violent • Buki Buki Buiii est © Cochon masqué • «Greg, encore un courrier comme ça et je te vire!» © Marc Andersen • Le mot «passoire» et tout ce qui s'y rapporte dans ce courrier sont © Joy Production/W6/YZ Productions • «Astrid Veillon je t'aime, si tu lis ces lignes écris-moi au journal je suis fou de toi depuis que je t'ai vue dans «Ici Paris» © Greg • «Cabri sans corps» © Gabriel Knight • Pizza © Hutt • Les textes sont de Greg • Décors, adaptation: Linos • Greg et Tsr sont habillés, et c'est tant mieux. • Stef et Kendy ne sont pas habillés par Pierre Cardon et s'en foutent. • Linos est coiffé par sa casquette. • Olivier Prézeau s'habille et se coiffe lui-même; c'est un grand garçon. •

Sitcom

VU A LA TELE

Russo Christophe: Bon, ben... j'vais vous laisser, hein ?
Kendy: Puisque c'est comme ça, j'vais aller acheter du saucisson au Franprix d'à côté.
Kendy revient avec un maquillage portant à croire qu'il saigne du nez : j'ai rencontré un mec, trop violent !
Greg: Qui ça ? Jean-Claude Vandamme ? (rires enregistrés)
Kendy: Non, un mec qui s'appelle Jagman... tiens le voilà !
Jagman: Attends Greg. Faut qu'on cause. Y a un problème dans ton canard. Tu parles pas de la Jaguar. Tu l'aimes pas ?
Greg: C'est pas ça, mais euh... là tu vois, Atari France n'existe plus. Et donc trouver des infos sur eux c'est plutôt coton. Chez Atari Angleterre, ils sont plutôt difficiles d'accès. Quand aux States, la plupart des projets ont souvent avorté. On préfère donc pas vous parler de trucs qui finalement risqueraient de pas sortir.
Jagman: M'ouais, t'as de la chance.
Greg: Mon pauvre Kendy...
Trazom entre dans le bar: Ouah, fermez-la. Vous faites trop tiep ! Tout fait tiep !
David arrête sa partie de flipper et vient voir nos joyeux compères. Eh, les mecs, j'ai une PlayStation japonaise. Mais euh... j'ai quand même des bandes noires sur trois bords de mon écran, dont une à droite, ce qui décale mon image. Que puis-je faire ?
Trazom: Mais t'es naze ou quoi ? C'est juste un problème de potentiomètre. Ouvre ton mode d'emploi et règle ce qu'il faut...! Cabri sans corps !
Nos amis font semblant de discuter tandis qu'un fondu noir se fait sentir et que le son baisse très vite.
(virgule musicale ; faut sortir les poubelles)

POUETT ! POUETT !

L'action se déroule chez les garçons. Me demandez pas où c'est. Ça s'appelle "Chez les garçons". Stef fait la cuisine. Kendy le regarde en bavant.

Stef: C'pas possible ! On a déjà plus de courant ? Pourtant je me suis branché sur l'appartement voisin. Il a pas payé ou quoi ? Quel scandale ! (rires enregistrés)
Kendy: Alors, ces raviolis-fraises avec de la banane béarnaise vapeur, ça vient ?
Ding-Dong, ça sonne, juste au moment où Kendy a fini sa phrase. Incroyable, non ?
Kendy: C'est la pizza ! Stef, t'as fait revenir les melons avec du couscous ? Faut verser dessus tant qu'elle est chaude !
Ouabdè, le livreur de pizzas : Excusez-moi, mais j'ai un p'tit problème.
Kendy: Quoi ? Tu veux un pourboire mec ? (rires enregistrés)
Ouabdè: Je voulais juste savoir si vous alliez faire tous les coups secrets de Mortal Kombat 3 ?
Stef, imitant la voix de Mitterrand: Euf, ouih, dans le prochain numérohh ! On te donnera toute les fatalitééh et les coups secrets. Euh euh euh ! (rires enregistrés)
Ouabdè. Merci les mecs, et bye !
Greg, sortant de la douche:
Qui c'était ?
Kendy et Stef: Une meuf pour toi. Mais elle est partie. (rires enregistrés)
Greg, à moitié nu dans la cage d'escalier : Hey, revenez, je suis là !
TSR, qui croise Greg sur le pallier: Dites, les mecs, qu'est-ce qu'il a Greg ?
Kendy et Stef et Trazom (mystérieusement téléporté là pour que tout le monde soit la dans la scène finale): Eh bien... disons qu'en matière de filles, il se mouille ! (rires enregistrés, mais genre chorus)
Linos, crie d'une voix étouffée: Hey les mecs, j'attends toujours le papier ! Ça fait une heure que je suis coincé aux toilettes !
Greg, Kendy, TSR Stef et Trazom: Hahahaha !
Rires enregistrés finaux. Applaudissements enregistrés.

GÉNÉRIQUE DE FIN.

YOOOO! FUN ! ZYVA !

LA LETTRE DU MOIS

Un lecteur en colère qui demande la réaction des autres...
Salut Joypad ! J'ai longtemps hésité à écrire, mais cette fois c'est trop. La goutte d'eau a fait déborder le vase. Quelle est cette goutte d'eau ? Réponse: La couverture du n°45 de Joypad! Depuis bientôt un an, je trouve que rien ne va plus dans le mag ! Je veux dire y en a ras-le-bol des documents sur DBZ... Quand j'ouvre Joypad, j'ai l'impression de lire "Dorothée Magazine" ! Mais où sont passés les numéros de Joy ou l'on y voyait le "concours de photos qui tuent" ou les "daubes du mois" ? Franchement, qu'est-ce qui vous a pris de mettre des rubriques de type "Anim'paaad" ? C'est nul ! Et le coin "High-Tech" ? Il n'a rien à y faire dans un journal qui, il y a bien longtemps, était délire, bourré d'humour et détonnant ! J'ai maintenant l'impression de lire "Le Nouvel Observateur" rempli de japoniaiseries. Je sais qu'il y a une mode qui veut que maintenant, même à 18 ans, on s'éclate sur DBZ. Donc c'est normal qu'il y ait des pubs pour ça. Mais quand même pas 10 pages là-dessus ! Je comprends également que vous parliez du cinéma, mais pas des CD musicaux ! Je suis déçu par les dernières formules de mon ex-mag favori où il y avait les rubriques loufoques et non pas des m—-es du type Anim'paad.
Un lecteur (déçu) qui ne se réabonnera pas.

Juste un mot pour te dire que la rubrique "High Tech" n'est plus et que la rubrique "CD Audio" est plutôt discrète ce mois-ci. Tu vois, on t'écoute.

LE COIN DU GREG MASQUÉ

-Le fanzine du mois est ce que l'on appelle un fils naturel. À savoir un fanzine du nom de Joypad Junior. Rigolo et bien foutu, il animera vos longues soirées d'hiver. Contactez vite Mike Dandrieux, 14, avenue Gabriel Péri, 95210 Saint-Gratien. Pensez à mettre "vite vite petit facteur" sur l'enveloppe.
-Le fanzine du mois parce que j'en ai déjà parlé, mais qu'il est bien quand même, c'est Famipow. C'est rigolo et en plus tout en couleur. Pour arranger le tout, ce sont des potes au cochon masqué, c'est vous dire... Famipow, 3, boulevard Pasteur, 07600 Vals les Bains.
-Je me lance dans une collection "Goldorak". Si vous avez des trucs à ce sujet à me donner ou me vendre, j'attends vos propositions...
-Si vous avez un truc qui ne vous plaît ABSOLUMENT pas du tout, c'est le moment de l'écrire ! Le courrier du mois prochain sera un spécial "Lettres d'insultes et autres gens pas contents". Qu'on se le dise !

Revue de presse

Edito

PAR TSR

En ce mois d'octobre surchargé de sorties de jeux, la Revue de Presse se fait discrète. Cependant, Hervé Debonne et Marc Sprimont nous ont dégoté pour l'occasion deux articles qui valent le détour. Que vous regardiez Dragon Ball Z ou que vous soyiez un fan d'ordinateur, vous êtes fou à lier ! Il faut vous enfermer ! Les fous sont à notre porte ! Comment ne l'avions-nous pas vu ? Inconscients que nous sommes. Mais une fois encore, la Revue de Presse veille, et tous ces fous pourront être internés. Le monde entier se sent alors beaucoup (et non pas Goku) mieux. C'est aussi ça, la Revue de Presse.

Autant en emporte le vent

Souffrez-vous de "computerism" comme disent les Américains ? Si votre passion pour les micro-ordinateurs s'est transformée en un véritable phénomène de dépendance, si vous passez des heures à naviguer parmi les innombrables ramifications du réseau Internet, alors pas de doute : il faut vous compter au nombre des drogués de l'informatique et vous conseiller de consulter un psychiatre spécialiste des "technopathologies".

Avec le développement du micro-ordinateur, c'est ainsi une nouvelle branche de la psychiatrie qui est en train de naître et une bataille d'écoles est déjà engagée entre les experts, qui comparent les mordus de l'informatique à des véritables drogués et ceux qui estiment abusif pareil rapprochement. (...) l'informatique engendre bel et bien une dépendance psychologique, dont il est aisé d'énumérer les symptômes : comportements compulsifs, isolement volontaire, diminution du langage spontané, troubles du sommeil, échec scolaire pour les plus jeunes, irritabilité, agressivité, délire, car "ceux qui abusent de l'ordinateur peuvent perdre le sens de la réalité". En tout cas, tous les spécialistes s'accordent à noter que, "drogués" ou pas, nos utilisateurs excessifs des réseaux informatiques ont beaucoup de points communs avec ceux qui se laissent happer par les sectes.

La Voix du Nord, 30-31 juillet 1995

Voilà un article qui commence comme une blague, mais qui n'en est pas une. Acharnés de PC, vous voilà soit "drogués", soit fous, soit les deux à la fois. Quelles perspectives d'avenir ! Et dire qu'on nous disait qu'en faisant de l'informatique, on irait loin. Terminé ce temps-là. La Voix du Nord vous le dit. Un rapport de force quasi obligé s'instaure entre l'homme et la machine, et le premier tend à se soumettre à l'ordinateur. Drame du XXe siècle que l'on doit essentiellement au phénomène Internet. Il fallait bien placer un mot "mode" dans l'article, il y est : Internet. Quant aux symptômes des soi-disants "drogués", on s'amuse à lire cette liste qui, soyons-en sûrs, est loin d'être exhaustive. L'association des spécialistes anonymes (l'auteur de cet excellent papier reste en effet dans le flou quant à ses sources) est unanime, "tous les spécialistes", les ordinateurs et Internet sont dangereux. On peut même comparer les utilisateurs de PC aux adeptes de sectes. Ben voyons. Nous ne connaissons pas d'utilisateur d'Internet qui se ruine sans le savoir, qui entraîne ses proches dans une vie chaotique ou qui lance du gaz sarin dans le métro. Maintenant, si vous possédez des témoignages, ou même des avis de "spécialistes", ne manquez surtout pas de nous le faire savoir.

Dragon Ball Z fait le bonheur... des psychiatres

Dessins animés ultra-violents, jeux-vidéo, bandes dessinées, mangas, CD, pogs et cartes à collectionner : les petits teigneux nippons de "Dragon ball Z" envahissent la télévision de vos enfants. Inévitables dans les émissions du mercredi, et même dans les programmes de vacances, les héros très musclés de Dragon Ball Z, champions de l'audimat des matinées enfantines de TF1, ont bouleversé les habitudes cathodiques de vos enfants, mais aussi, hélas, expliquent les pédo-psychiatres, leur comportement. (...)

Folie des cours de récré, les pogs à l'image de Sangohan, Sangoku, Vegeta et autres créatures, toutes plus agressives les unes que les autres, ont eux aussi ruiné les économies de vos bambins, de plus en en plus accros aux japoniaiseries très mielleusement distillées par l'inévitable Dorothée. (...)

Selon le CSA, dans son rapport annuel de 1992 : "Leur diffusion (NDLR : des dessins animés asiatiques) dans les créneaux horaires destinés au jeune public, pose toujours le même type de problème. Leur contenu n'est en effet pas adapté à ce public : il est pour eux souvent incompréhensible, quand il n'est pas malsain. La violence physique et psychologique qui caractérise les comportements des héros de la plupart de ces dessins animés ne peut que troubler le jeune public..."

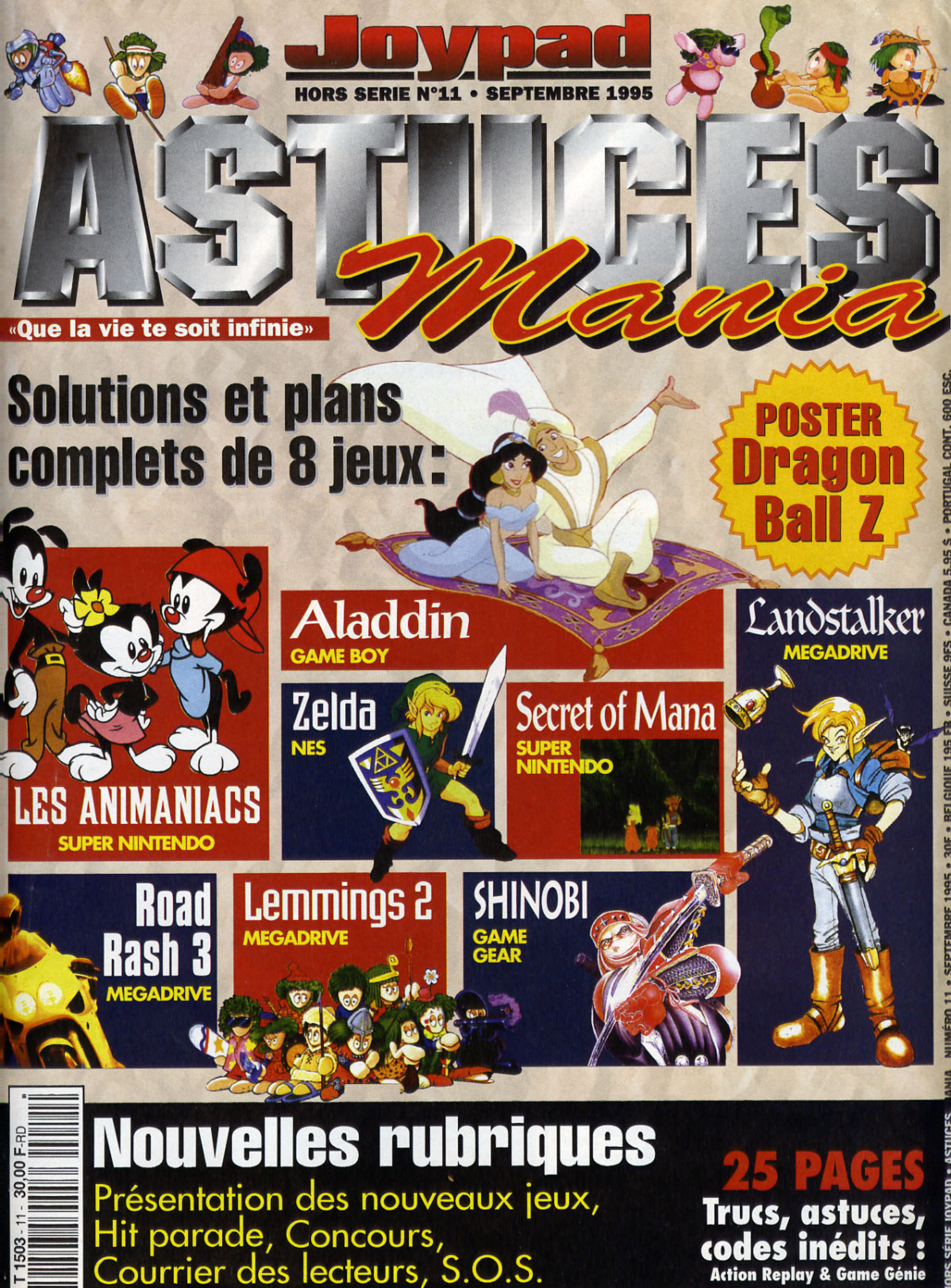
De nombreux chercheurs ont mis en évidence l'impact sur les enfants de la violence à la télévision.(...)

Pour le Dr Bernard Chevalier, pédo-psychiatre à Nice, "le nombre des consultations sont en effet très nombreuses, c'est un phénomène qui inquiète beaucoup les parents. Le problème c'est que les mêmes parents se préoccupent des dégâts de Dragon Ball Z, qu'ils citent souvent au cours de la consultation, mais qu'ils laissent les enfants regarder les actualités télévisées..."

(...)

Nice Matin, 3 septembre 1995,
Pierre Hillion.

Pierre Hillion tente ici de faire le point sur ces duels homériques qui, chaque mercredi, animent TF1. Violents, les épisodes de Dragon Ball Z le sont. C'est indéniable. Pourtant, la version française est bien loin d'échapper à la censure. Les récentes rediffusions le prouvent assez facilement (mort de Krilin contre Freezer par exemple). Une chance donc, que les détracteurs de la série ne puissent pas voir ni comprendre la version originale diffusée au Japon. Cela dit, Dragon Ball est bien loin de posséder le monopole de la violence. Une violence qui se généralise, pour ne pas dire qui se vulgarise. Les sensibilités changent. Avec la mondialisation de l'information, les scènes de batailles au cœur de l'ex-Yougoslavie nous parviennent quasiment en direct. Bien plus que dans les actes, la violence naît des images. Que faut-il préférer voir : San Goku filant une râclée à Freezer, ou bien les enfants mutilés de Sarajevo ? L'information n'a rien à voir là dedans. Sans vouloir partir sur un débat philosophique, les épisodes de Dragon Ball Z apprennent au moins ce qu'est le dépassement de soi ainsi que le sacrifice pour une cause juste. On y retrouve quelque part la fascination du surhomme nietzschéen. Je ne crois pas que les actions de l'ONU dans l'ex-Yougoslavie apportent le même enseignement. Ne s'agit-il pas d'ailleurs de deux tendances qui s'opposent ? L'apparent paradoxe qui unit les dessins animés et la violence telle qu'on la concevait il y a dix ans, n'est-il pas dépassé ? Mais cela, le Dr Bernard Chevalier le fait justement remarquer. Pour le reste, je vous laisse voir si l'"intoxication" fait sur vous des ravages. Si vous vous faites teindre en blond, que vous vous baladez dans la rue en hurlant "Kaméhaméha !!!", que vous sauvez des planètes entières et que vous ne cessez de vous entraîner aux arts martiaux, un conseil, consultez vite votre médecin.



Joypad
HORS SERIE N°11 • SEPTEMBRE 1995
ASTUCES
Mania
«Que la vie te soit infinie»
Solutions et plans complets de 8 jeux :
POSTER Dragon Ball Z
LES ANIMANIACS
SUPER NINTENDO
Aladdin
GAME BOY
Zelda
NES
Secret of Mana
SUPER NINTENDO
Landstalker
MEGADRIVE
Road Rash 3
MEGADRIVE
Lemmings 2
MEGADRIVE
SHINOBI
GAME GEAR
Nouvelles rubriques
Présentation des nouveaux jeux, Hit parade, Concours, Courrier des lecteurs, S.O.S.
25 PAGES
Trucs, astuces, codes inédits :
Action Replay & Game Génie
T 1503 - 11 - 30,00 F - RD
HORS SÉRIE JOYPAD • ASTUCES MANIA NUMÉRO 11 • SEPTEMBRE 1995 • 30F • BELGIQUE 195 FB • SUISSE 9FS • CANADA 5.95 $ • PORTUGAL CONT. 600 ESC.

NEWS NEWS NEWS NEWS

Depuis maintenant quelques jours, vous pouvez trouver chez vos revendeurs spécialisés et dans la plupart des grandes surfaces, la nouvelle console de Sony en version Pal officielle. Ceux qui ont patiemment attendu 10 longs mois après la sortie de la PlayStation japonaise, vont enfin être récompensés de leur longue disette de programmes 32 bits. Bien sûr, en faisant son apparition plus tôt, la Saturn de Sega aura déjà marqué son territoire. Mais le véritable combat des chefs va commencer maintenant. Et il sera d'autant plus grand, que Sega aura de surcroît un adversaire à sa taille ! Vous seul pouvez désormais décider de l'issue de cette lutte pour la suprématie vidéo-ludique en France. En attendant, voici ce que vous pourrez trouver très bientôt (si ce n'est déjà fait) dans vos boutiques préférées, pour tout ce qui concerne le matériel se rapportant à la console Sony et à son fameux packaging de luxe. À vos porte-monnaie !

PLAYSTATION

UN JOYPAD TRES CLASSIEUX

Outre la manette classique que l'on trouvera à l'intérieur de la boîte, et qui est, fait intéressant, de plus grosse taille (ça se sent une fois en mains) que son homologue japonaise, on aura très vite à disposition d'autres ustensiles pour occuper ses petites mimines; du genre manette Arcade, la Negcon de Namco ou bien une autre, tel le joystick (si, si) que l'on voit en photo sur le côté de la boîte de la PlayStation, et qui pourrait bien servir à certaines simulations comme Air Combat par exemple...



LE "PACKAGE" EST AVANCÉ

Cette fois, la boîte renfermant la console tranche sensiblement avec le papier recyclé de la version japonaise. C'est très beau, très brillant, et les photos sont éclatantes. Si ça peut aider à vous décider... À l'intérieur, on y trouve une manette, une pseudo prise-péritel, la PlayStation (ah ?) et un CD de démo fort sympathique sur les titres à venir.



WARHAWK



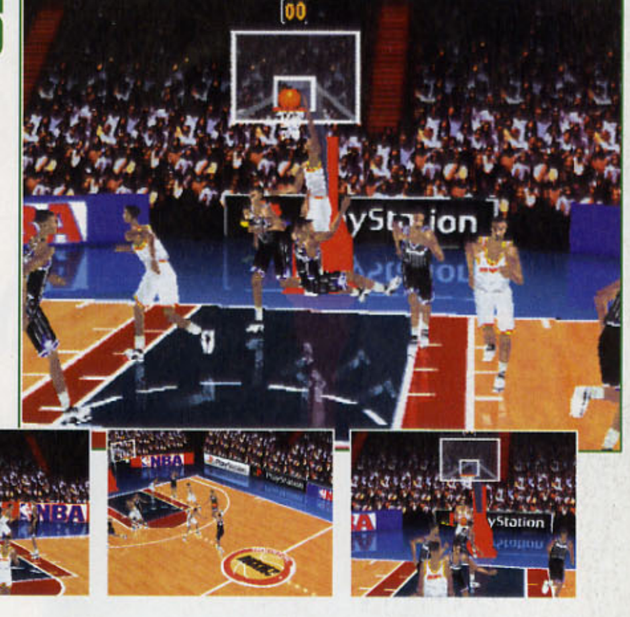
Un shoot'em up assez classique également de Sony Imagesoft, vu de derrière et en 3D et qui pourrait bien vous enchanter. Au programme, des ennemis par milliers, des boss gigantesques et des centaines de pièges différents. À voir là encore sur une vidéo. Sortie en décembre.

LE V-CD
EN AVANT LA MUSIQUE !

Comme sur 3DO et, dans une moindre mesure, comme sur Saturn, on a aussi droit à la séquence psychédélique avec moult effets visuels, grâce au CD de démo dont il faudra cependant préalablement charger le programme. Je sais, c'est bizarre, mais c'est comme ça. Dommage que les mouvements ne soient pas en rapport avec la musique donnée. Admirez tout de même les photos, c'est beau.

TOTAL NBA'96

Attention, voilà certainement l'une des grosses surprises du début de l'année prochaine ! Une version jouable d'un jeu de basket qui promet beaucoup: Total NBA version 96. En fait, on a sous les yeux une simulation tout à fait réaliste au niveau des déplacements, des actions, des paniers, des passes des joueurs, le tout en 3D mappée et agrémenté de dizaines de vues de caméra qui rendent l'ensemble très impressionnant. Ça bouge bien, c'est fluide, rapide. Bref, ça s'annonce absolument formidable .



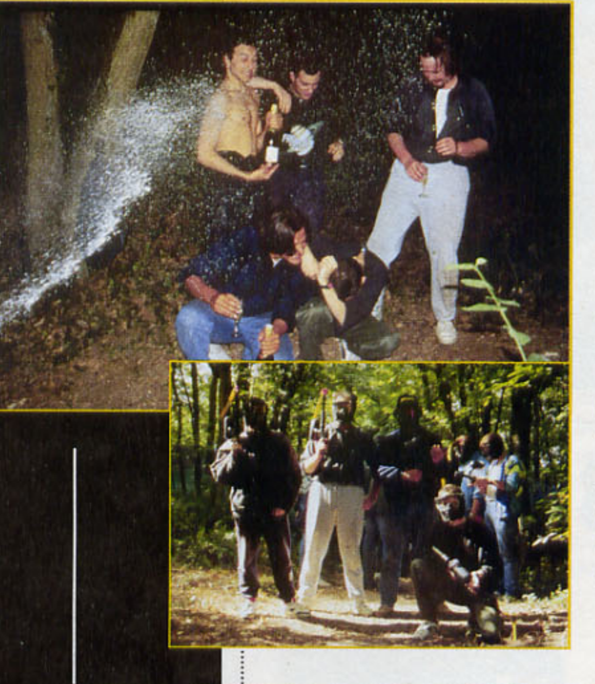




LA DEMO DU DINO

Avec la console, sera donné un CD de démos de jeux ou de programme d'évaluation (sic) comme avec ce beau dinosaure en mouvement joliment mappé, que l'on pourra notamment faire tournoyer dans tous les sens, faire zoomer tel un vulgaire amas de pixels, ou encore dont on pourra ouvrir la gueule pour mieux découvrir ses belles canines ! Cela n'est en fait qu'un hors-d'œuvre pour se rendre mieux compte de ce qu'est capable de faire la machine. Un tape-à-l'œil, si vous préférez !

NEWS NEWS NEWS NEWS



PAINTBALL POUR JOYPAD : GLORIOUS VICTORY !

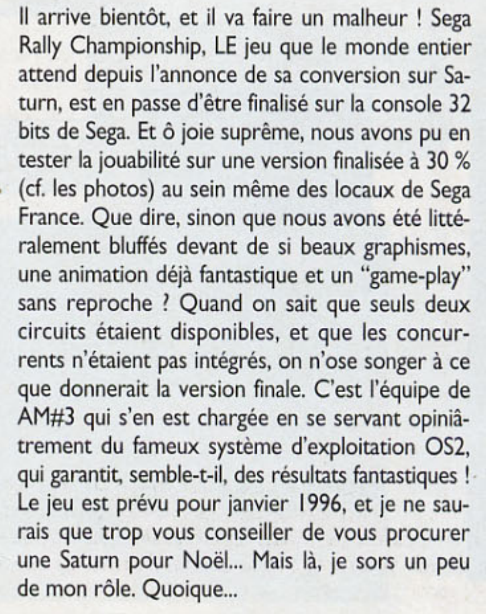
Le mercredi 30 août, la société Océan invitait la rédaction de Joypad ainsi que tous nos confrères à un gigantesque Paintball en l'honneur de la sortie du jeu Doom sur Super Nintendo. Au programme, diverses missions durant lesquelles les diverses rédactions s'affrontaient à coups de fusil à balles de peinture. Résultat des courses : une victoire totale de l'équipe Joypad, laquelle se composait du Sgt Trazom, de Linos dit "La rafale", de Greg Ninja Boy Spirit Zyav', de Jérôme Joystick Bonnet et de TSR Kikourvite. Sur un total de 10 brillantes (si, si !) équipes, Joypad a su tirer son épingle du jeu. Conclusion, ils ont tous été arrosés de champagne pour fêter l'événement. Une drôle de coutume qui vaut tout de même mieux qu'un coup de tronçonneuse (proverbe canadien).

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP RALLYEZ-VOUS !





MACHINE : SATURN
EDITEUR : SEGA



Il arrive bientôt, et il va faire un malheur ! Sega Rally Championship, LE jeu que le monde entier attend depuis l'annonce de sa conversion sur Saturn, est en passe d'être finalisé sur la console 32 bits de Sega. Et ô joie suprême, nous avons pu en tester la jouabilité sur une version finalisée à 30 % (cf. les photos) au sein même des locaux de Sega France. Que dire, sinon que nous avons été littéralement bluffés devant de si beaux graphismes, une animation déjà fantastique et un "game-play" sans reproche ? Quand on sait que seuls deux circuits étaient disponibles, et que les concurrents n'étaient pas intégrés, on n'ose songer à ce que donnerait la version finale. C'est l'équipe de AM#3 qui s'en est chargée en se servant opiniâtrement du fameux système d'exploitation OS2, qui garantit, semble-t-il, des résultats fantastiques ! Le jeu est prévu pour janvier 1996, et je ne saurais que trop vous conseiller de vous procurer une Saturn pour Noël... Mais là, je sors un peu de mon rôle. Quoique...









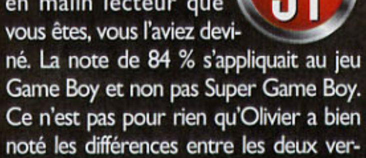
EXTREME SPORT
EXTREME, J'EN VEUX !



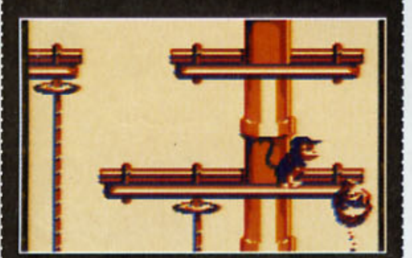
MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : SONY IMAGESOFT

Si, par le plus grand des hasards, vous aimez les sports "Fun", comme l'on dit actuellement, alors vous allez certainement accorder un peu d'attention à ce titre venu du fin fond de cerveaux torturés à l'extrême. Comme son nom l'indique, ce sont des sports non traditionnels (bien qu'ils commencent à le devenir de plus en plus) auxquels vous serez amenés à participer. Au programme, du skate-boaaard, du roller-skaaaate et quelques autres joyeusetés extraordinairement "fun", à pratiquer comme il se doit, sur les routes préférées des voyageurs américains, que l'on aura un malin plaisir à prendre bien évidemment à contresens. Du plaisir extrême en perspective...

ERRATUM
DONKEY KONG LAND



Telle était la note de Donkey Kong Land sur Super Game Boy. Mais en malin lecteur que vous êtes, vous l'aviez deviné. La note de 84 % s'appliquait au jeu Game Boy et non pas Super Game Boy. Ce n'est pas pour rien qu'Olivier a bien noté les différences entre les deux versions. Non mais !



SPOT GOES TO HOLLYWOOD
SPOT À L'INTER



MACHINE : MEGADRIVE
EDITEUR : VIRGIN I.E.

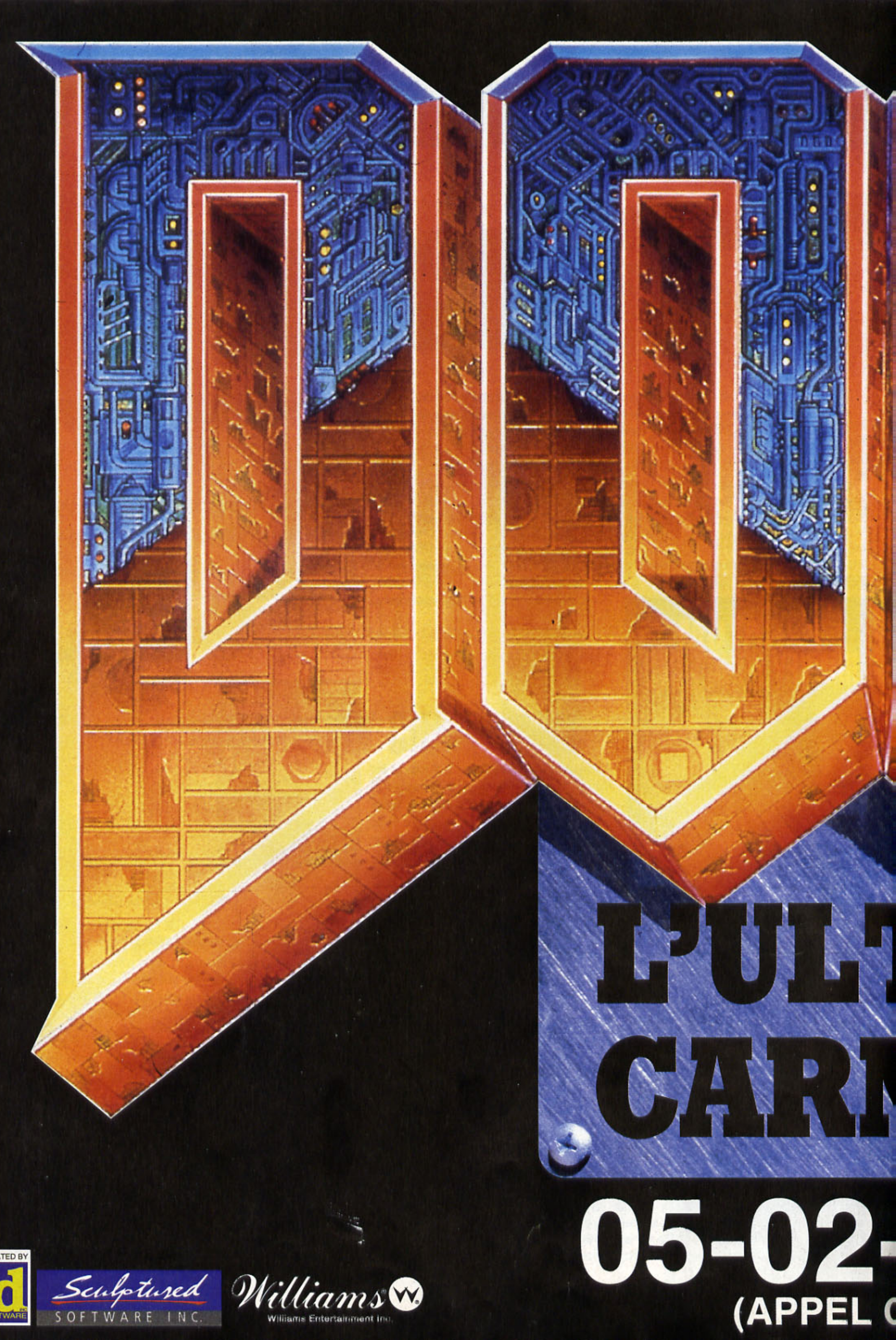
Après avoir suivi avec un grand intérêt les rocambolesques aventures de la capsule la plus givrée de l'univers, revoilà donc, après de très longs mois d'absence, notre Spot (inter)national, plus pétillant que jamais sur Megadrive ! Contrairement aux précédentes versions (GG, GB, MD et SN), la vue est en 3D isométrique. Cela donne une profondeur d'écran et une grandeur de niveau encore plus impressionnantes. En retour, il faudra évidemment s'habituer au maniement de la bêbête pour la diriger un peu partout sur la dizaine de niveaux qui vous attendent dans le jeu. C'est d'ailleurs dans le titre : Spot est à Hollywood et ne se privera pas pour traverser les décors (?) donc toutes les époques que peut apporter le 7ème Art. Un bateau pirate, un voyage dans l'espace, dans une dimension X, dans un château... Bref, il y a de quoi faire. Sans compter les multiples moyens de locomotion dont notre ami prendra les commandes avec une grande dextérité. Une version 32X sortira en même temps, tandis que des projets PlayStation et Saturn sont en cours...

UN INDIEN DANS LA VILLE

MACHINE : GAME BOY/ SUPER GAME BOY
EDITEUR : TITUS

Ce film raconte l'histoire d'un père qui part à la recherche de son fils, fruit d'un premier mariage. Le problème c'est que ce dernier vit quelque part en Amazonie. Sur Game Boy, le jeu reprend exactement le scénario du film, et est même ponctué d'écrans digitalisés tirés du long métrage. Au programme, de la plate-forme à perte de vue et de très bonne qualité, de l'action, de l'originalité avec l'utilisation de différents moyens de locomotion, etc.





L'ULT
CAR
05-02-
(APPEL C
CREATED BY
id SOFTWARE
Sculptured
SOFTWARE INC.
Williams
Williams Entertainment Inc.



TIME
AGE
32-62
RATUIT)
SUPER FX 2
SUPER NINTENDO



Un Londres d'automne monotone.*

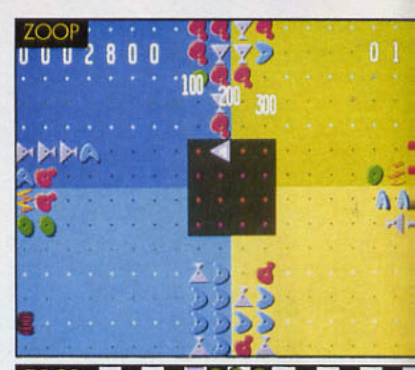
Deux fois par an, Londres accueille le plus grand salon professionnel européen du jeu vidéo : l'ECTS. C'est ainsi que l'édition d'automne de l'ECTS se déroulait du 10 au 12 septembre dernier au Olympia Hall. En parlant de ce salon, nos amis anglais - c'est vite dit -disent qu'il est «boring». Je vous vois de suite sauter avec empressement sur vos dictionnaires empoussiérés, et je vous arrête de suite. Dans sa magnanimité sans fin, Joypad vous livre enfin le terrible secret. L'ECTS est ennuyeux. Ben oui, ennuyeux, «boring» quoi. Un peu comme une émission de Patrick Sébastien, mais en plus drôle. Pourquoi plus drôle ? Simplement parce qu'il reste tout de même quelques nouveautés à dénicher ici ou là, là étant principalement le stand GT Interactive . Salon destiné à la distribution européenne, l'ECTS n'aura pas encore brillé, mais il nous aura tout de même éclairé sur les grandes tendances 1996, à savoir les consoles nouvelle génération et le marché du CD-Rom d'une façon générale.

** Le lecteur attentif aura remarqué que l'ECTS se déroule du 10 au 12 septembre, et que par conséquent l'automne n'est pas encore là. Joypad fait alors remarquer à ce même lecteur qu'en Angleterre, vu le temps, c'est un peu toujours l'automne... De plus, il s'agit du nom même de ce salon : ECTS Automn 95. Je n'invente rien. On ne dit pas «malin comme un Anglais» pour rien.*

Autant le dire sans plus attendre, les grandes absentes de ce salon étaient sans aucun doute les consoles 16 bits. Vous vous demandez alors pourquoi pratiquement aucun jeu ne sort sur ces consoles qui, à l'heure actuelle, restent le cœur de cible du marché. Peut-être simplement parce que tout le monde n'a pas tout compris. Ou peut-être est-ce le charme de Sony ? Quoi qu'il en soit, Nintendo n'avait pas daigné se déplacer et Sega, dont le siège européen se trouve à 500 mètres du Olympia Hall, ouvrait ses portes pour montrer, à qui voulait le voir, Sega Rally Saturn ainsi qu'une démo de Virtua Fighter 2 Saturn. Bref, la grande classe. Pourtant, ce n'est pas parce que les deux principaux protagonistes du monde du jeu vidéo ne faisaient pas montre de tout leur talent (?) que certains éditeurs ne dévoilaient pas quelques produits inintéressants. J'en veux pour preuve Viacom Newmedia qui, lors d'une soirée précédant le salon, présentait Zoop. N'ayant rien à voir avec le potage, ce jeu très pauvre graphiquement n'en demeure pourtant pas moins génial. Difficile de vous en faire une description explicite en peu de lignes, le quart de la forêt amazonienne ne suffirait pas à fournir suffisamment de papier pour qu'on vous en explique les subtilités. Sachez simplement que ce jeu, qui ne paie pas de mine, s'inscrit dans la lignée des Tétris et autres jeux qui rendent fous. **Zoop** sera disponible dès le 28 novembre prochain pour la Megadrive, la Super Nintendo, la Game Gear, la Game Boy, la Saturn et la Play Station. Un jeu sponsorisé par Maggie.

Et Zoop là !

Autre nouveauté 16 bits du salon : **Maui Mallard**. Sous ce nom pour le moins exotique se cache le dernier volet des aventures de Donald Duck. Ce jeu de plates-formes de Disney Interactive emmène Donald, détective devant l'éternel, dans une île lointaine pleine de dangers où sa seule chance de survie est de devenir un... ninja. On se croirait chez les Power Rangers, mais Maui Mallard est un jeu drôle, très bien réalisé, qui devrait être disponible pour Megadrive en novembre, et pour Super Nintendo au début de l'année prochaine. Autre titre de Disney Interactive : **Pocahontas**. Inspiré du prochain long métrage de Disney, ce jeu de plates-formes se destine à un public féminin plutôt jeune. Une fois encore, les graphismes sont très réussis, et le jeu semble prometteur sur Super Nintendo aussi bien que sur Megadrive. Disney reste dans la grande tradition du jeu de plates-formes, alors que **Pinocchio** (Virgin/ Disney) devrait arriver pour la fin de l'année ou le début 1996.





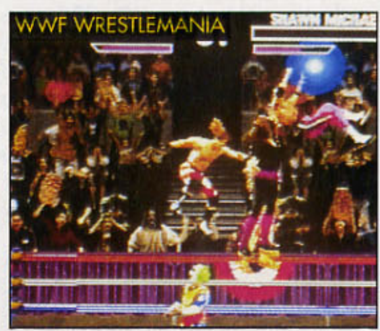


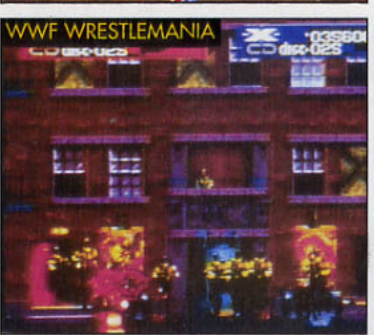


De son côté, au milieu des produits PlayStation et Saturn, Konami présentait son tout nouveau jeu de basket pour Super Nintendo baptisé **NBA Give'n Go**. Après le catastrophique Hyper Dunk, Konami devait vouloir rattraper le coup et y parvient avec une simulation de toute beauté. Licencié officiel NBA, Konami utilise donc les véritables noms des joueurs et des équipes pour des matches d'enfer. On pourra peut-être enfin oublier Hyper Dunk avec cette nouvelle simulation. Quoi qu'il en soit, les 32 bits marquent un passage à la vitesse supérieure. Il suffit de jeter un coup d'œil sur la première simulation de basket-ball signée Sony pour s'en convaincre (cf. News).

Dans la cour des grands

Attendu depuis de longues semaines - pour ne pas dire de long mois - **Alien Trilogy** PlayStation (tardivement Saturn) montrait aussi le bout de son museau dégoulinant de bave à l'ECTS. Dans ce jeu d'Acclaim, similaire dans sa forme à un Doom, le joueur incarne Ripley, l'héroïne des films, perdue au milieu de complexes peuplés d'aliens. Au pistolet, au lance-flammes, au fusil, la pauvre Ripley se fraye un chemin tant bien que mal pour atteindre la sortie de niveaux de plus en plus vastes. Il semble que le nombre de niveaux de jeu soit hallucinant (18) et que les scénarios soient tout simplement passionnants. On imagine sans mal ce qu'il est possible de faire à partir de la saga Alien. Ceux qui ne parviennent pas à l'imaginer sont priés de visionner la trilogie rapidement. Alien Trilogy devrait, selon toute probabilité, être un gros titre de cette fin d'année sur PlayStation. Toujours du côté de chez Acclaim, on pouvait aussi apercevoir un **NBA Jam T.E.** pour Saturn (la version PlayStation est testée dans ce numéro), un **Mortal Kombat 2** ainsi qu'un **NFL Quarter Back Club'96** 32 bits et enfin un **Revolution X** PlayStation, jeu de tir et conversion exacte du titre d'arcade et **WWF Wrestlemania**, une simulation de catch comme Acclaim les















Des brèves comme ça, et hop !

- Nintendo Angleterre (UK), c'est fini. Voilà plus d'un mois que la filiale britannique de Big N a fermé ses portes. Conclusion, 140 personnes à la rue. Pourquoi ? Parce qu'il n'est pas bon d'être indiscret selon Nintendo. La filiale ayant dévoilé la date de sortie de l'Ultra 64 avant le jour J fixé par le grand chef, le grand chef a viré tout le monde. C'est sans doute de l'humour japonais.
- Le prix officiel de la PlayStation en France, on n'y croyait plus ! 2 099 francs pour la machine sans jeu, et des jeux à partir de 349 francs.
- Doom ne devrait plus tarder à arriver sur Saturn. Le jeu est développé par Williams. Quant à Heretic et Hexen, une version mêlant les meilleurs niveaux des deux jeux est en préparation chez Probe pour Saturn et PlayStation. Quant à Quake, le dernier-né d'ID Software, il devrait voir le jour fin 1996 pour Saturn, PlayStation et Ultra 64.



- Winning Eleven - Goal Storm dans sa version française - est la toute dernière simulation de football de Konami. Ce jeu pour PlayStation s'est vendu à quelque 210 000 exemplaires au Japon.
- Sega France proposera dès le mois de novembre le jeu Virtua Fighter Remix au prix de 249 francs. Avec le jeu, en cadeau, un livret expliquant tous les coups, ainsi qu'un CD photo contenant des images des personnages de la saga.
- Microsoft Softimage et Sony Psygnosis nouvellement baptisé Sony Computer Entertainment ont conclu un accord portant sur les outils de développement Softimage. Softimage est, pour ceux qui ne connaissent pas, une société leader dans le domaine des logiciels de création graphique. Wipe Out et Destruction Derby ont d'ailleurs nécessité ces logiciels pour être développés. On voit le résultat et on peut être impatient d'en voir plus.

affectionne. Les consoles 32 bits étaient à l'honneur chez Acclaim, même si Mortal Kombat 3 sur 16 bits s'avère être la prochaine sortie importante de l'éditeur. Alors qu'Acclaim adapte à tour de bras des classiques d'arcade, Infogrames convertit au format de la PlayStation l'un de ses meilleurs titres avec Jack in the Dark. Adaptation du célèbre Alone in the Dark 2 PC, Jack is back permet au joueur de se glisser dans la peau d'un détective à la recherche d'une petite fille que le joueur incarnera dans la seconde partie du jeu. Jeu d'aventure mêlant action (70 %) et réflexion (30 %), Jack is back bénéficie des atouts de la PlayStation. Le jeu est désormais texturé, les musiques d'ambiance ont été refaites pour l'occasion, et trois nouvelles séquences style «ride» ont été ajoutées. Autant dire que ce jeu passionnant devrait avoir un beau succès sur la nouvelle-née de Sony.


JACK IS BACK

JACK IS BACK



L'Europe Next Generation

Infogrames n'est pas le seul éditeur européen à miser sur les nouvelles consoles. Core Design, de son côté, ne chôme pas et nous concocte, dans ses laboratoires remplis de Britanniques, plusieurs titres prometteurs. Tenant plus du miracle que de la prouesse technique (je plaisante), ces créations anglaises, en version PC sur le salon, augurent de bien belles choses sur nos consoles. En effet, de source Core Design, les versions consoles devraient être identiques aux versions PC, voire plus belles, passage de 256 à 65 000 couleurs oblige. Parmi ces jeux, Firestorm autrement nommé **Thunderhawk 2**. Si vous avez bonne mémoire - ce qui devient de plus en plus dur avec l'âge - demandez donc à Tonton Steph, vous saurez alors que Thunderhawk est un titre Mega CD qui, si l'on en croit Core Design, s'est vendu à 70 000 exemplaires sur les 90 000 Mega CD présents en Europe. Thunderhawk est un simulateur d'hélicoptère de combat que l'on retrouvera très prochainement sur Saturn et PlayStation. Les textures y sont à l'honneur ainsi que les paysages en 3D. Un jeu d'action que les fans d'hélicoptère apprécieront certainement. Autre titre dont nous vous avons déjà parlé : **ShellShock** pour consoles 32 bits Sega et Sony. Il s'agit là d'un simulateur de tank. Évoluant dans un univers en 3D style Doom une fois encore, le joueur doit tenter par tous les moyens d'imposer la paix. Un jeu qui, chaque jour passant, devient de plus en plus d'actualité. **Tomb Raider** est quant à lui un jeu d'aventure/action très particulier pour console 32 bits. Entièrement réalisé en 3D, ce jeu vous


THUNDERHAWK 2



THUNDERHAWK 2



THUNDERHAWK 2


SHELLSHOCK


TOMB RAIDER

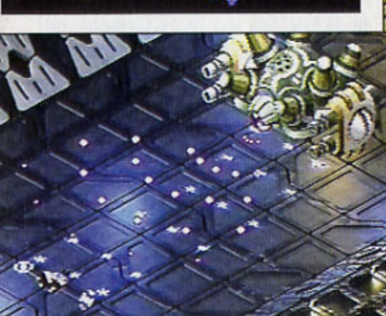
invite à suivre les aventures d'une jeune fille en quête d'objets mystérieux. Il faut trouver son chemin, se battre, courir et éviter les précipices dans un jeu qui s'annonce particulièrement prenant. **Blam ! Machinehead** est quant à lui un jeu très similaire à Doom dans la forme et aux films de Roger Corman dans l'esprit. Roger Corman ne sort pas de Côte Ouest mais est un réalisateur de séries B d'une médiocrité sans nom. C'est un peu sa médiocrité qui a fait son succès. Le jeu est donc à la fois violent et drôle, comme un film de Roger Corman donc (tout le monde a compris ?). Enfin, dernier produit Core Design : **Swagman**, un jeu/d'aventure action dont les personnages ont entièrement été modélisés sous Silicon Graphics. Dans l'esprit d'un Crafton et Xunk CPC - le Moyen Age du jeu vidéo ce titre semble lui aussi prometteur. Dirigeant tour à tour deux personnages, le joueur doit tout faire pour sortir de ses cauchemars. Une fois encore, le jeu est délirant et les graphismes particulièrement soignés. Juste à côté, on trouvait fort logiquement US GOLD qui présentait en tout et pour tout un seul titre console avec Johnny **Bazookatone**, jeu de plates-formes traditionnel aux musiques hard-rock.

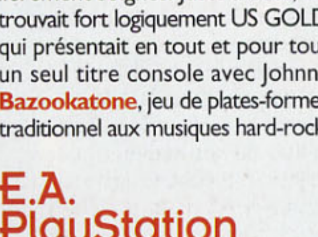




SWAGMAN

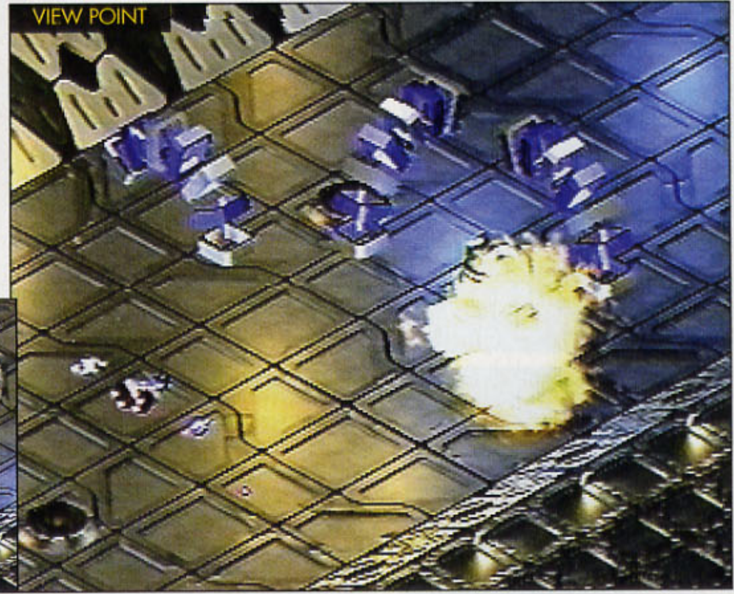






E.A. PlayStation à fond !

Du côté de chez Electronic Arts, outre la gamme complète des **FIFA'96**, on pouvait jouer au fameux **View Point**. Shoot-them-up d'entre tous les shoot-them-up, View Point fut sur Néo Géo une révélation et sera sur PlayStation



VIEW POINT

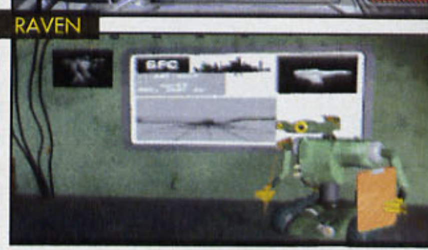


- La Saturn vendue avec un jeu supplémentaire ? Vous ne rêvez pas, la Saturn sera très prochainement vendue avec Virtua Fighter et Victory Goal, et cela pour le même prix (c'est-à-dire 3 390 francs). Aux États-Unis, trois jeux seront offerts : Clockwork Knight, Victory Goal et Virtua Fighter Remix. Le tout pour 399 $.
- Drôles de natures, nos amis Anglais de Virgin I.E. portaient sur leur stand des T-Shirt anti-français pour cause «d'essais nucléaires». Malgré l'ampleur et l'intelligence de leur action, les essais nucléaires se poursuivent. Cétait bien la peine de dépenser des sous à faire des T-Shirts... Y paraît qu'y a des gens qui meurent de faim dans le monde.
- David Perry, de passage sur le salon, présentait Eartworm Jim 2. Dans un entretien accordé à Joypad, David Perry a aussi annoncé la sortie prochaine du dessin animé Earthworm Jim (sur TF1 peut-être en France) et nous a aussi parlé de ses projets. Après avoir vendu sa société Shiny Entertainment à Interplay, il travaille désormais sur des produits «next generation». Parmi ceux-ci, un titre Ultra 64 ultra-violent et complètement nouveau et un jeu de plates-formes 3D pour Saturn et PlayStation.

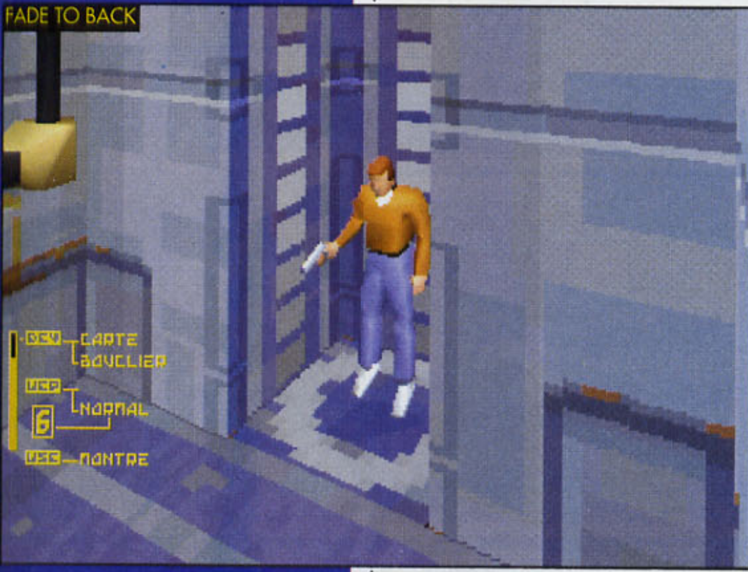
ECTS





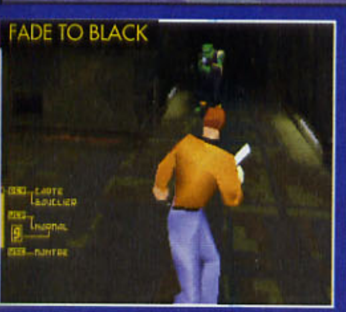


RAVEN

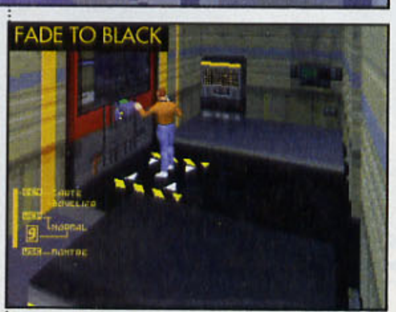


FADE TO BACK

une petit révolution. Ce Shoot-them-up en 3D isométrique a entièrement été revu au niveau graphique par les équipes d'E.A. Résultat : le jeu est superbe et reste, dans son déroulement, identique à la version Néo Géo. Du tout bon tout comme **Fade to Black**. Ce titre, suite du célèbre Flashback, développé par l'équipe française de Delphine Software est un jeu d'aventure/action 3D aussi long que passionnant. Disponible dès octobre pour PC, la version Play Station ne devrait pour sa part pas être disponible avant le début de l'année 1996. Une fois encore Conrad est de retour, arme au point contre les morphs, les créatures du coin. Un très grand titre en perspective. Fade to Black n'est d'ailleurs pas le seul jeu de création française à être édité par une société américaine ou anglaise. **Raven**, développé par la célèbre société française Cryo, sera quant à lui édité par Mindscape. Jeu de combat spatial ultra-varié (quatre modes différents de jeu), Raven est un titre 100 % action ponctué par des séquences cinématiques de toute beauté. À bord de robots gigantesques, le joueur devra affronter des dizaines d'adversaires, dans le goût d'un Mechwarrior ou bien d'un Gundam. Mindscape, qui fut longtemps loin du monde des consoles, revient avec des titres développés et présentés sur PC CD-Rom, qui seront, dans un très proche avenir,



FADE TO BLACK



FADE TO BLACK



FADE TO BLACK

ENTOMORPH







WARHAMMER







ECTS ECTS ECTS ECTS ECTS ECTS ECTS ECTS ECTS ECTS ECTS ECTS ECTS ECTS ECTS ECTS ECTS ECTS



CASPER


CASPER


DESCENT

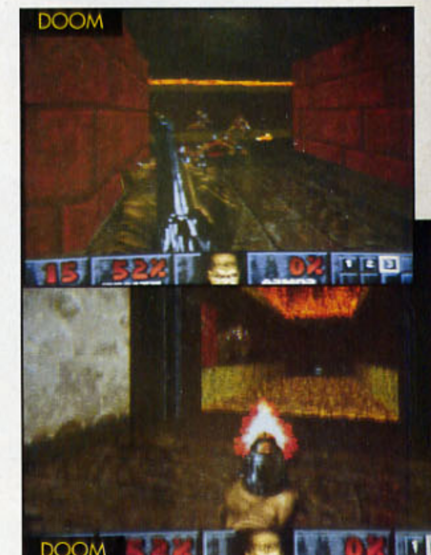
adaptés sur console 32 bits. Parmi ces futurs titres console, citons **Entomorph**, jeu d'aventure/action en 3D, **Chessmaster**, un jeu d'échecs, **CyberSpeed** dont nous vous avions déjà parlé, qui est une course de vaisseaux similaire à Wipe Out, **Warhammer**, titre inspiré du célèbre jeu de plateau/rôles de Games Workshop et **Panzer General**, une simulation de golf... je plaisante, ce jeu est bien évidemment un simulateur de char d'assaut où, dans la peau d'un général allemand, il vous faudra parvenir à envahir la Pologne et ses champs de patates. Tous ces titres sont prévus sur PlayStation, à l'exception de The Raven Project, disponible sur PlayStation et Saturn.

La fin du syndrome Casper...

Alors que les jeux PlayStation et Saturn sont longtemps restés discrets, cet ECTS nous aura fait découvrir quelques nouveaux titres plutôt sympa. C'est un peu la fin du syndrome **Casper** ("On existe, mais on n'est pas visible"). Un Casper que l'on retrouvait sur le stand Interplay dans sa version 3DO et qui sera très bientôt sur PlayStation et Saturn. Jeu d'aventure/action, Casper suit la trame du film du même nom (voir du côté ciné) et propose tout autant d'effets visuels sympa. Interplay présentait une fois encore son **Cyberia**, jeu d'aventure converti du PC ainsi qu'**Aftermath** un jeu d'action en 12 niveaux mappés. Toujours chez Interplay, on pouvait apercevoir une démo de **Rock'n Roll Racing 2** pour console 32 bits. **Descent**, conversion d'un jeu PC CD-Rom pour Saturn et PlayStation, était aussi en démo, l'occasion de se rendre compte qu'une PlayStation vaut bien un Pentium 100, malgré la Ram en moins (2 contre 8 en moyenne sur un PC). Descent, c'est une espèce de Doom (encore !) dans lequel il est possible d'évoluer dans tous les sens puisque l'on pilote un vaisseau. Le résultat est complètement fou ! Puisque je parle une fois de plus de Doom, j'enchaîne sur le titre du salon : Doom sur PlayStation. Présenté par deux membres d'ID Software, les créateurs originaux, dont Jay Wilburn alias The Chef, **Doom** sur PlayStation s'annonce comme un grand moment de jeu sur console. Si l'on en croit Jay Wilburn, il s'agit là du «best Doom ever», la meilleure version. Et quand on voit le jeu, on veut bien le croire. Pour ce Doom, ID Software a choisi les meilleurs niveaux du premier ainsi que du second épisode et a accru la difficulté de ces derniers, histoire de rire. Le jeu est en plein écran, contrairement aux autres versions consoles, et l'animation d'une fluidité à couper le souffle. Bref, Doom PlayStation, présenté sur le stand GT Interactive, augure du meilleur pour le début de l'année 1996. Selon toute probabilité, on ne devrait pas s'ennuyer. Avouez tout de même qu'il aurait été dommage de manquer ça ! Londres n'aura peut-être pas été si monotone que ça...

T.S.R.




DOOM

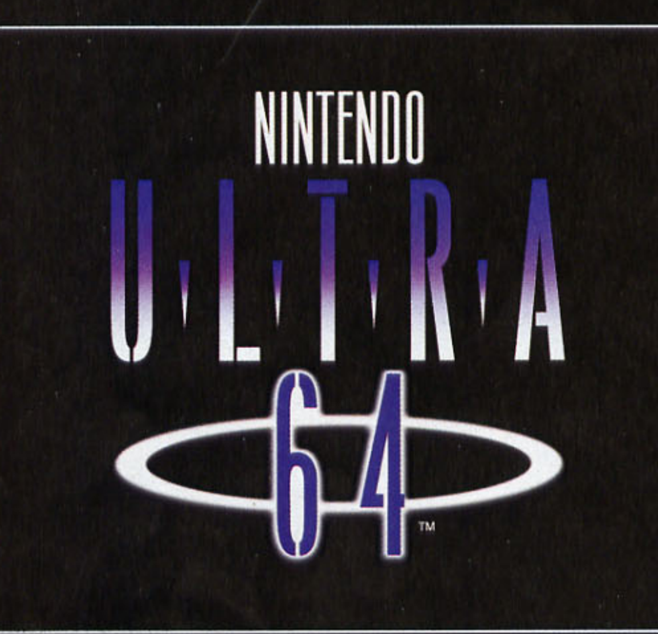
DOOM

DOOM




AFTERMATH

ECTS ECTS ECTS ECTS ECTS ECTS ECTS ECTS ECTS ECTS ECTS ECTS ECTS ECTS ECTS ECTS ECTS ECTS



Le 25

si u

ressemble à

32 bits, ne

c'est peut-ê

décembre,

n cadeau

une

riez pas,

tre le vôtre.

"Pour faire d'excellents jeux, la vitesse et la puissance de calcul sont décisives. L'Ultra 64 est la première console dotée d'un vrai processeur 64 bits, le plus puissant et le plus rapide du marché"

Shigeru Miyamoto, responsable de tous les développements sur N.U. 64.

L'Ultra 64 arrive en 1996. Il suffit d'attendre sa sortie patiemment.



SEB

ReBoot



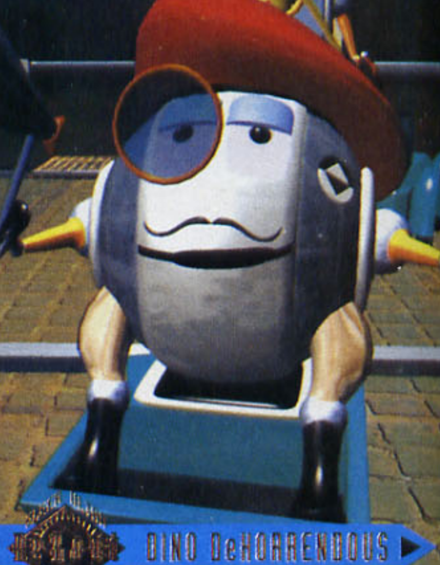
BOGEY MAN







Un portrait de l'ignoble virus Megabyte, accompagné de son lieutenant Nibbles.



Reboot est la première série de dessins animés entièrement réalisés sur ordinateur. Déjà diffusé aux USA, au Canada et en Grande-Bretagne, Reboot devrait débarquer en France très bientôt. Mais pourquoi en parler dans Joypad ?



Enzo et Frisket sont à la poursuite d'Hexadecimal, l'autre «bad-guy» de la série.



Enzo, le gamin ; Dot, sa sœur ; Bob, le héros de la série ; et Megabyte, l'un des méchants très méchant.



C'est ça la question, pourquoi nous parler d'un dessin animé en images de synthèse ? C'est bien gentil, mais on veut des nouveautés sur consoles, nous autres, que vous vous dites. Eh bien, sachez que les coyotes de chez Electronic Arts adorent cette série, et qu'ils sont d'ores et déjà en train de travailler sur son adaptation pour Sony PlayStation et Sega Saturn. Voilà, vous avez le prétexte de cet article, il ne nous reste plus qu'à plonger dans l'univers numérique de Reboot.
Vous vous souvenez de Tron, l'excellent film de Walt Disney où les personnages, des programmes déambulant dans les entrailles d'un ordinateur, se posaient des questions métaphysiques sur leurs liens avec leurs concepteurs ? Reboot dérive de la même idée de départ, résolument plus orienté vers une jeune audience, et avec plus d'humour.
Les aventures se déroulent dans les rues de Mainframe, une ville techno gigantesque qui s'avère être l'intérieur d'un ordinateur. Les événements qui surgissent dans Mainframe sont provoqués par un personnage invisible mystérieusement appelé «l'utilisateur», le propriétaire de l'ordinateur qui contient Mainframe. Quand «l'utilisateur» décide de jouer à un jeu vidéo, c'est tout de suite la panique dans Mainframe qui est alors envahie par des aliens, des ninjas, des crétins de hérissons ou des plombiers moustachus.
Les vies des sprites qui peuplent les rues de Mainframe sont alors sérieusement en danger. Heureusement arrive Bob, un sprite ultra-entraîné, récemment importé de technologies plus avancées où tout allait beaucoup plus vite que dans Mainframe. C'est lui qui se charge de sauver Mainframe dans les différents épisodes d'une demi-heure de Reboot, un héros digital.Bob est accompagné par Dot et Enzo, deux autres sprites habitant Mainframe. Tous trois ne cessent d'avoir des aventures palpitantes, et luttent sans merci contre les deux virus, les méchants de la série, Megabyte et Hexadecimal qui veulent être microprocesseur à la place du microprocesseur.

DIX ANS D'EXPÉRIENCE

Alliance, la société qui produit et qui crée chaque épisode de Reboot, n'en est pas à son coup d'essai. En fait, les fondateurs de la boîte de Vancouver, trois Anglais, ont plus de dix ans d'expérience dans le monde de l'animation sur ordinateur. Vous vous souvenez de la vidéo de Dire Straits, Money for Nothing ? C'était déjà eux. On retrouve d'ailleurs un peu du même esprit dans Reboot, mais en beaucoup plus riche et impressionnant, la technologie a fait des bonds en avant depuis la création de ce clip. Ian Pearson, Gavin Blair et Phil Mitchell, les fondateurs d'Alliance, sont régulièrement récompensés dans tous les domaines où ils évoluent, de la publicité aux vidéos, en passant bien sûr par le dessin animé avec Reboot qui a d'ailleurs remporté le prix de la meilleure série animée au Canada. Les locaux d'Alliance sont truffés d'ordinateurs Silicon Graphics dans tous les coins, les bécanes utilisées pour créer Reboot. Les artistes bossent avec l'extraordinaire Softimage, programme que l'on retrouve d'ailleurs assez souvent chez les développeurs de jeux vidéo. Tous n'ont malheureusement pas le talent de l'équipe canadienne. Nous n'avons pour l'instant rien à vous présenter en ce qui concerne la version jeu vidéo de Reboot. On a le temps, ledit produit devrait sortir dans plus d'un an. Mais l'arrivée prochaine de Reboot sur les téléviseurs français était l'occasion de vous présenter la série, en attendant de reparler de ce que l'association Reboot/Electronic Arts va donner pour Saturn et PlayStation. Je crains le meilleur.





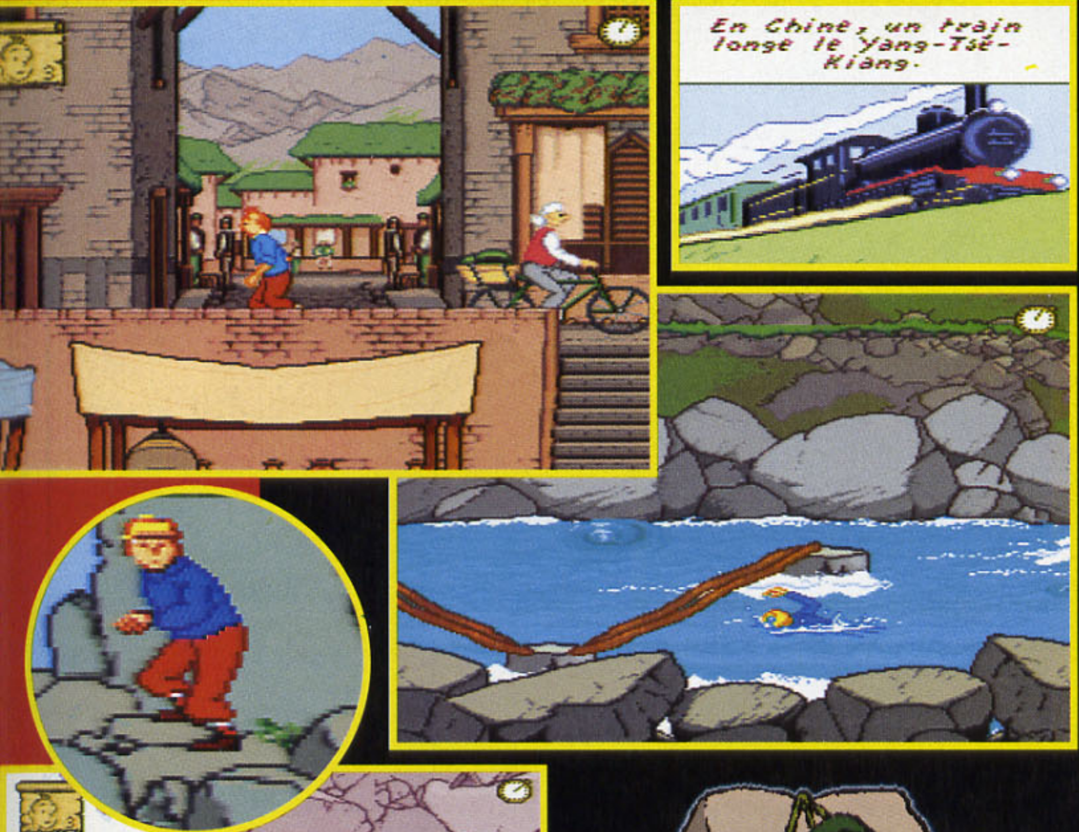




MILLE MILLIARDS DE

TINTIN A





Célébré par beaucoup de gens comme le "grand ponte" de la bande dessinée de style franco-belge, Tintin revient en force sur les consoles, après une simulation d'alunissage sur micro il y a de cela quelques années déjà. Ici, c'est le volume de Tintin au Tibet qui est adapté, pour la joie des petits et des grands. Mais attention, Tintin est soft ! Moulinsart (l'association des héritiers d'Hergé) a fait subir à Infogrames ses contraintes quant à l'adaptation de leur personnage en un jeu vidéo. Tintin ne doit ni mourir ni même user de violence. On ne le verra donc pas se battre, même à coups de pied ou de poing nu, alors que dans la bande dessinée il fait de la savate. Étrange... Mais je retiens tout de suite le lecteur : "Oh zy'av c'est zeuna, on peut pas péfra les keum, ma bien ouais!", car on compense les combats par ce que l'on appelle des "esquives". Tintin peut, dans la plupart des niveaux, passer d'un plan de

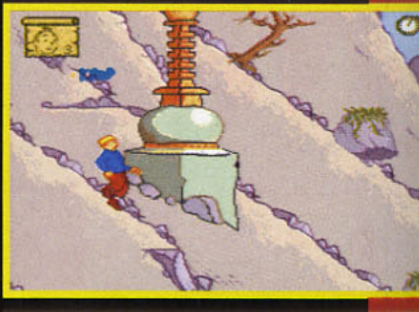




MILLE SABORDS !!!

AU TIBET





scrolling à l'autre et ainsi éviter les divers ennemis et projectiles qui lui gâchent la vie. Vous aurez de toute façon toujours une ou deux énigmes à résoudre par tableau, comme la scène de descente de la montagne, où vous ne devrez pas passer à droite des monuments sous peine de chuter. Voire encore lors de l'escalade de la montagne verte, où pour faire bouger un Yack imposant vous bouchant le passage, il vous faudra récupérer l'herbe fraîche que l'animal apprécie tant.



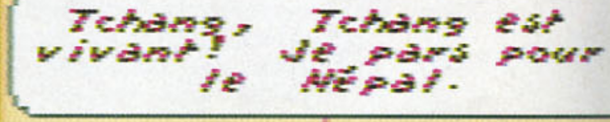


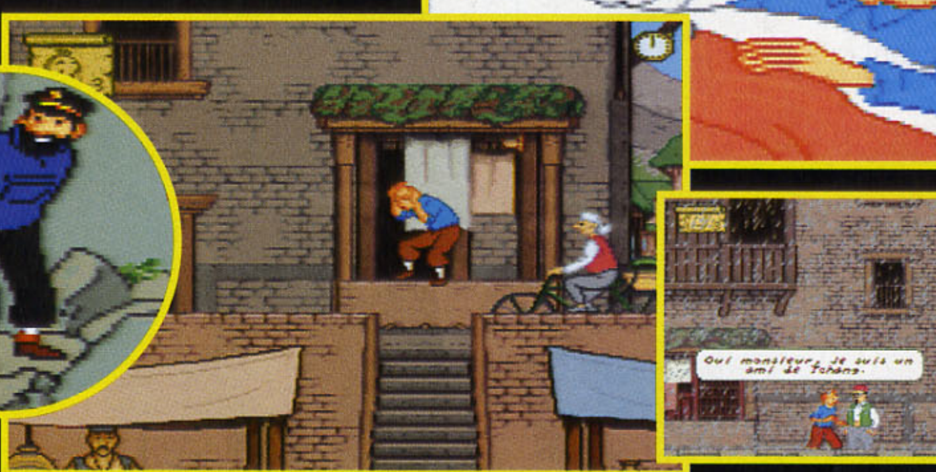
A fond la forme !

Tintin vous fera aussi goûter aux joies diverses de la natation, de l'alpinisme, de la course à pied, et même de la musique. Oui, musique, car ce jeu est truffé d'épreuve comme celle des tambours tibétains où vous devrez jouer en rythme pour pouvoir passer. Pas de violence donc dans ce Tintin, mais en contrepartie une bonne dose d'innovations, et surtout une ressemblance impressionnante avec la bande dessinée. Les graphistes s'en sont donné à cœur-joie pour exploiter la Super Nintendo, et cela nous donne finalement un résultat digne de Casterman, avec un style naïf mais bourré de détails, et des couleurs d'un ton plutôt pâle, qui sont si caractéristiques de l'univers Hergé. Patience donc, amis qui en avez marre des jeux de barbares ou des bêtes jeux de baston. Tintin arrive bientôt sur votre Super Nintendo, le mois prochain très exactement, pour finir sur une note précise.

GREG











EDITEUR : INFOGRAMES
SORTIE PRÉVUE : NOVEMBRE 1995

PREVIEW SUPER NINTENDO MEGADRIVE

DANSE AVEC LES MÉROUS

WATERWORLD

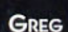








Alors que Kevin Costner compte encore ses dollars, heureux qu'il est d'avoir rempli les salles avec son film, Océan nous sort un jeu tiré directement dudit "film". Ce jeu reprend la plupart des scènes connues, et vous met donc dans la peau du beau Kevin (enfin beau, c'est les filles qui me le disent. Genre "ouais Greg, d'abord t'es moins beau que Kevin Costner"). Aux commandes de votre super trimaran ressemblant plutôt à un mixer à l'envers muni de patins à glace, vous devez parcourir les immensités bleutées dans un système un peu similaire à Desert Strike. Dans ce genre de scènes, ce sont des missions bien précises qui vous attendent, comme rallier une position ou libérer des otages. Ces scènes de pilotage se présentent en alternance avec d'autres scènes plus "action" où vous dirigez un personnage qui saute, court, et tire sur tout ce qui bouge, à mi-chemin entre Alien 3 et Shinobi. L'intérêt principal du jeu est la possibilité d'aller à peu près où l'on veut en mode "bateau" pour pouvoir explorer les fonds marins. Il suffit en effet de stopper net son bateau pour avoir la possibilité d'envoyer son personnage plonger dans les profondeurs, récupérer divers objets laissés là par la civilisation aujourd'hui engloutie. Prévu en simultané sur Super Nintendo, Game Boy et Megadrive, WaterWorld sera disponible dans le courant du mois de novembre.


GREG


EDITEUR : OCEAN
SORTIE PRÉVUE : NOVEMBRE 1995













EN CAS D'URGENCE
BRISEZ LA GLACE



SONY GAME LINE
POUR TOUT SAVOIR SUR
LA PLAYSTATION ET
BATTLE ARENA TOSHINDEN



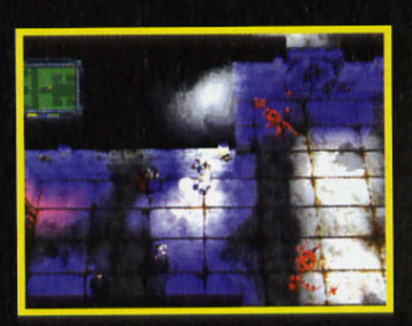
Si tu en as assez de prendre des coups, si il devient urgent de mettre fin au massacre, replie toi vite sur la Sony Game Line*. Un agent secret Playstation t'indiquera les coups spéciaux pour venir à bout de tes ennemis. Mais ne rêve pas trop, des coups, tu en prendras quand même.

*2,23 F/mn TTC.

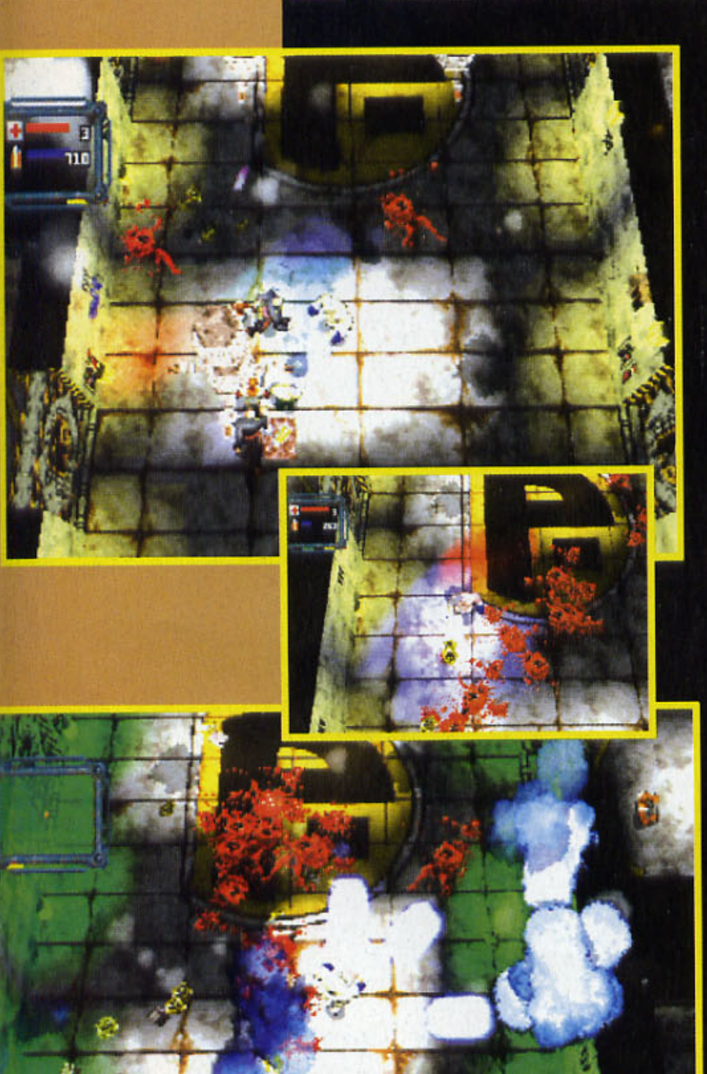
PREVIEW PLAYSTATION

LOADED

CHARGEEEEEEEZ !







Moi, quand on m'en fait trop, j'correctionne plus, je dynamite, je disperse, je ventile !" ou encore "Y va voir qui c'est Raoul ! Aux quatre coins de Paris qu'on va le retrouver éparpillé, façon puzzle". À l'image de ces phrases mythiques, tirées du film bien connu Les tontons flingueurs de Audiard, Loaded sur PlayStation est très gore, violent et pas du tout intello. Mais alors pas du tout. À la tête d'une troupe de mercenaires, injustement emprisonnés dans l'une des Planète-Prisons les plus redoutables de la galaxie, vous allez devoir sortir de chaque niveau du pénitencier, en récoltant ici et là des munitions, des cartes magnétiques de différentes couleurs pour ouvrir les multiples portes blindées, ou encore des boîtes à pharmacie pour soigner vos blessures. Le but est ici très simple : vous démarrez avec une simple mitraillette, et vous augmentez sa puissance de feu grâce aux multiples ajouts trouvés en chemin. Inutile de vous dire que par moment, il règne une certaine confusion du fait non seulement du grand nombre de sprites à l'écran mais aussi et surtout de la taille du laser de votre pétoire qui est trois fois plus grosse que vous ! Pour le reste, regardez plutôt les photos, c'est techniquement grand. Les couleurs utilisées ainsi que les dégradés pour les explosions ou les effets de lumière sont en tout point superbes. La vue, de 3/4 haut, est idéale et peut être zoomée en fonction de vos envies ou de vos humeurs. De plus, le mode "Link" ou deux joueurs coopérant ensemble via deux consoles reliées entre elles, est possible ! Dans la même lignée que Lone Soldier sur cette même machine, voilà un titre qu'il faudra suivre de très près...

TRAZOM







EDITEUR : GREMLIN INTERACTIVE
SORTIE PREVUE : OCTOBRE 1995





FIN D'INTERDICTION
DE DOUBLER.
DÉPASSEMENT DE SOI
VIVEMENT CONSEILLÉ.



Si tu montes dans l'un des 13 bolides, tu n'auras pas le choix, il va falloir appuyer sur le champignon. De jour comme de nuit, la concentration devra être maximum. En vue subjective, pas question de regarder les décors, à 270 km/h la moindre faute ne pardonne pas. Pour te préparer à ce qui t'attend, appelle la Sony Game Line au 36 68 22 02.*

RIDGE RACER. Faites le plein d'adrénaline.



*2,23 F/mn TTC.

LE VER À REPASSER !



Réjouissez-vous les amis ! L'un des jeux qui aura marqué le plus l'histoire du jeu vidéo, à savoir Earthworm Jim, a désormais une suite. Et ce, aussi bien sur Megadrive que sur Super Nintendo. Et quelle suite ! Dans la même lignée que le premier volet, qui nous avait déjà énormément fait rire, et tenus longtemps en haleine, Earthworm Jim 2 est absolument fabuleux dans son concept de jeu de plates-formes. Je rappelle aux touristes, ou aux nouveaux venus dans le merveilleux monde des jeux vidéo, que Jim est un ver de terre tout ce qu'il y a de plus sympathique et dont la jolie fiancée ne cesse de se faire enlever par un méchant pas bô. Voilà pour le scénario. Le reste n'est que délires interminables, mimiques en tout genre, pistolet laser foudroyant, stage-bonus à mourir de rire, gags récurrents et j'en passe ! Vous êtes donc toujours dans la peau de ce mignon petit lombric et devez partir à la recherche de votre dulcinée, à qui vous donniez l'aubade il y a encore quelques minutes. Qu'à cela ne tienne ! Jim est désormais paré pour toutes les éventualités : grâce à sa combinaison spatiale faite sur mesure, notre joyeux luron est quasiment indestructible... Enfin presque ! Mieux vaut ne pas taper trop fort tout de même. On n'est pas des sauvages. D'autant qu'il y aura pas mal de passages assez subtils à franchir, notamment à l'aide de ses amies les vaches ou de ses copains les porcs qu'il faudra utiliser à bon escient. Je vous laisse d'ailleurs le soin de le découvrir. Comme toujours, les niveaux se succèdent de façon totalement anachronique, pour ne pas dire anarchique. Ce qui est d'autant plus drôle, croyez-moi !







EARTHWORM



VOUS PRENDREZ BIEN UN VER ?

Jim est en réalité un véritable caméléon, capable de se transformer pour les besoins de sa cause ; vous pourrez même le découvrir sous les traits peu appétissants d'une salamandre ! Là encore, ça vaut le détour. Mais ce sont aussi les niveaux qui prendront une forme complètement loufoque. Tantôt vous vous débattrez dans une phase de shoot'em up en 3D isométrique, tantôt vous irez faire un tour du côté de chez Peter Puppy, votre chien adoré, qui







Jim 2



n'hésitera pas à vous tailler en pièces si vous ne parvenez pas à sauver ses chiots : il faudra en effet les faire rebondir sur un matelas ! Bonjour les réflexes ! Doté de nouvelles armes, dont de la glue verte fort peu ragoûtante, de nouvelles attitudes encore plus loufoques, d'une animation encore une fois irréprochable, ainsi que d'une ambiance sonore parfaite (la "Lettre à Elise" de Beethoven dans un jeu vidéo, c'est plutôt rare !), Earthworm Jim 2 s'annonce comme un titre à acquérir absolument. Ceux qui ont une Megadrive ou une Super Nintendo ont encore de très belles heures devant eux. Vivement que David Perry et Douglas TenNapel, les concepteurs de Jim le Ver de terre, débarquent sur 32 bits !

TRAZOM

EDITEUR : PLAYMATES/ SHINY ENTERTAINMENT
SORTIE PREVUE : NOVEMBRE 1995







LE MEILLEUR DU GOLF

ACTUA GOLF

Dans la série "Actua Sports" dont nous vous parlions déjà le mois dernier, Gremlin Interactive nous a gratifiés d'un soft de golf d'un niveau technique encore jamais vu, du moins sur une console. La PlayStation (une version Saturn est prévue), une fois de plus, démontre s'il en était encore besoin que l'on peut compter avec elle pour n'importe quel type de programme. On s'en doutait déjà, mais pas au point de voir un titre aussi abouti que celui-ci. C'est simple, on peut tout faire ! Les choix classiques du club ou du terrain y figurent, bien sûr, mais que diriez-vous de vous balader sur le terrain dans n'importe quel sens, ou de frapper la balle en prenant n'importe quelle vue, aérienne ou non, ou bien encore de revoir systématiquement vos actions en utilisant pas moins de 10 caméras différentes ? Tout cela sera bel et bien possible avec Actua Golf, puisque l'environnement est entièrement réalisé en 3D. Comme si cela ne suffisait pas, le "green" vous apparaîtra, si vous le désirez, en "fil de fer", pour mieux apprécier la trajectoire de votre coup. Par moment, le nombre de fenêtres s'ouvrant à l'écran sera de trois, afin de mieux apprécier vos actions sous tous les angles. Pour un peu, on se croirait sous Windows sur PC... Vous le voyez, avec Actua Golf, on peut contenter aussi bien le spectateur que le joueur. D'autant que des commentaires seront intégrés et que plusieurs personnes pourront jouer sur le même parcours chacune leur tour. C'est la fête !

TRAZOM











EDITEUR : GREMLIN INTERACTIVE
SORTIE PREVUE : OCTOBRE 1995



TRON REVISITÉ !

ASSAULT RIGS









On croyait avoir tout vu, tout connu sur les consoles de jeux. Que nenni ! Avec l'arrivée des monstres 32 bits, la diversité des softs est de plus en plus évidente. Pour preuve, ce titre que personne n'attendait véritablement sur la machine de Sony, et qui a pour nom de guerre "Assault Rigs". Prévu également pour PC CD-ROM, on aurait effectivement tendance à penser que c'est sur ce seul support qu'un produit de ce genre serait le plus à même de faire un tabac. Eh bien non ! Détrompez-vous. Assault Rigs se porte à merveille, même avec une manette pourvue de dix boutons. Mais d'abord, qu'est-ce que Assault Rigs ? En fait, tout a lieu dans un monde futuriste où le sport a laissé la place aux combats informatiques. Dans des arènes (50 en tout) où la diversité graphique n'a d'égal que le gigantisme, vous prenez les commandes d'un char d'assaut (sur trois possibles) et devez détruire tous les ennemis à l'écran, humains ou non. N'oubliez pas que vous êtes le guerrier de l'Assault Rigs ZamCam, la plus grande concentration d'armement et de puissance de feu de la planète ! À bord de votre engin, vous possédez 3 vues en tout, et disposez de plus de 20 types d'armements différents ! Inutile de vous dire que les graphismes sont en 3D texturée, que l'écran est divisé en deux pour le mode "deux joueurs", et qu'il est prévu une option réseau à 8 joueurs ! Oubliez d'ores et déjà Cybersled, Assault Rigs va faire cent fois plus mal !

TRAZOM

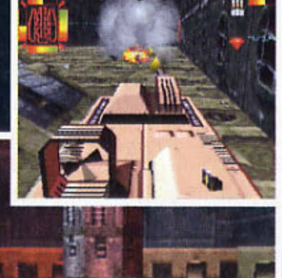
















EDITEUR : PSYGNOSIS
SORTIE PREVUE : NOVEMBRE 1995





"Peti
quand tu desc
oublie la 32 b
commandé

"Pour faire d'excellents jeux, la vitesse et la puissance de calcul sont décisives. L'Ultra 64 est la première console dotée d'un vrai processeur 64 bits, le plus puissant et le plus rapide du marché" Shigeru Miyamoto, responsable de tous les développements sur N.U. 64.

L'Ultra 64 arrive en 1996. Il suffit d'attendre sa sortie patiemment.

t papa Noël,

endras du ciel,

its que je t'ai

»

e.

NINTENDO ULTRA 64

RETOUR D'UNE LÉGENDE...





FIFA Soccer'96







Tous les douze mois, à la manière du Beaujolais nouveau qui arrive tout frais sur vos tables de fins gourmets, Electronic Arts nous sort ses dernières versions de jeux de football ou de hockey, remises au goût du jour. Le crû 1996 de Fifa Soccer n'échappe pas à la règle, cette année encore... Le jeu de foot le plus connu du monde sur Megadrive apporte une fois de plus, des nouveautés de taille. Tout d'abord, tous les joueurs de tous les clubs du monde (enfin, les principaux, hein, entendons-nous bien !) sont présents, et de surcroît leur nom est orthographié de manière irréprochable. Quant aux équipes, du Chili au Brésil, en passant par le Cameroun ou encore le F.C. Sochaux cher à notre TSR national, elles y sont pour ainsi dire toutes ! Ensuite, et là encore l'innovation est de taille, les sprites ont été retravaillés et ont même carrément pris un coup de jeune. Sur le terrain, les actions sont précises, notamment au niveau des tirs que l'on contrôle beaucoup plus facilement, selon que l'on veut donner un effet brossé à la balle, à ras de terre ou en hauteur. De même, les gardiens de but ont enfin leur libre arbitre dans la surface de réparation, puisque pour la première fois ils n'hésitent pas à aller chercher la balle dans leur carré de jeu s'il le faut ! Faites sonner les trompettes ! Attendez, ce n'est pas tout, puisque vous pourrez même, si vous le désirez, créer vos propres équipes ET vos propres joueurs, la cartouche sauvegardant automatiquement les nouvelles équipes. Une fois encore, on peut y jouer à quatre simultanément. Les versions 32 bits ne sauraient tarder, mais Fifa 96 Megadrive est d'ores et déjà un titre sur lequel il faut compter. Vivement le championnat de France !

TRAZOM

ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS
SORTIE PREVUE : NOVEMBRE 1995









SEGA C'EST PLUS FORT QUE TOI.
Ton épée ne fait pas le poids contre ma plume adieu Héros
Mortus
COMIX ZONE
COMIX ZONE!!!
MORTUS?
WACK!
AAARGH!
MEGA DRIVE
L'ignoble Mortus t'a transformé en personnage de B.D.
Evite de le croiser ou il fera une croix sur ton avenir.
3615 SEGA (1,29F/MN) 36 68 01 10 (2,23F/MN)

UNE VERSION DELUXE, S.V.P. !

International Superstar Soccer Deluxe









Sur Super Nintendo, il est de notoriété publique que les jeux de football les plus appréciés par les connaisseurs sont Fifa Soccer et International Superstar Soccer. Désormais, il faudra compter avec la suite de ce dernier titre, qui, je vous le rappelle, a acquis une certaine renommée durant ces derniers mois, comme semblent le montrer certains indices de satisfaction. Vous comprendrez mieux pourquoi, pour la suite, on y a ajouté un "Deluxe", en lisant les quelques lignes qui suivent. En effet, contrairement à Electronic Arts qui apporte des retouches progressives à ses jeux de la série "EA Sports", Konami s'en est donné à cœur joie pour nous procurer une suite vraiment originale. Jugez-en plutôt : 10 nouvelles équipes, de nouvelles animations pour les joueurs, de nouvelles techniques de jeu, une option "4 joueurs", de nouvelles stratégies de jeu, la possibilité de choisir le nom de ses joueurs, etc. En plus de tout cela (eh oui, ce n'est pas fini, loin de là !), une grande liberté est laissée à l'utilisateur-joueur au niveau des options novatrices, puisqu'il pourra quasiment tout faire : créer des équipes avec les joueurs de son choix au même titre que des championnats ou des tournois, "marquer un joueur à la culotte" comme on dit dans le jargon du foot, ou encore adjoindre des paramètres physiques à chacun des footballeurs. En vérité, la liste des nouveautés est beaucoup trop longue pour pouvoir la donner de façon exhaustive dans ces pages. J'ajouterai juste que la maniabilité ainsi que l'animation ont été améliorées et que... vivement le test !!!

TRAZOM









EDITEUR : KONAMI
SORTIE PREVUE : NOVEMBRE 1995



our la sortie officielle en Europe de la Playstation de Sony
MICROMANIA & SONY vous offrent u
magnifique T-Shirt ave
l'achat de la Console !
La Playstation de Sony
Version européenne officielle !
T-Shirt double col renforcé
100% coton
Made in USA
OFFRE VALABLE POUR LES 2 000 PREMIERS ACHETEURS d'une Console Playstation officielle Sony dans TOUS LES MAGASINS MICROMANIA !!
Caractéristiques
• CPU : 32 Bits RISC chip @ 33 MHZ
• Animation : 66 millions de Pixels/s
• Affichage : 640 x 480 haute résolution
• Graphismes : 16 millions de couleurs, polygoniseur et processeur 32 Bits spécialisée en animation 3D
60 000 polygones par seconde), mapping, gouraudshading en mps réel, zoom, rotations, effets spéciaux
Son stéréo laser.
Console livrée avec 1 Control Pad
NEW RAYMAN
Six mondes délirants et colorés pour une soixantaine de niveaux : Un jeu de plateforme génial dans lequel vous êtes en quête du Grand Protoon!
GRATUIT avec l'achat de la Console !!
NEW DARK LEGEND
combattants de la Chine Impériale prêts à combattre à mort ! Une variété phénoménale d'armes et de mouvements ! Une adaptation fidèle de la borne d'arcade !
NEW BOXER'S ROAD
Une nouveauté qui va s'imposer comme un standard de simulation sportive ! Une profondeur de jeu et un réalisme à couper le souffle.
NEW VAMPIRE
La dernière nouveauté de CAPCOM. Cette adaptation identique à l'arcade vous permettra de découvrir 15 personnages différents dans des décors fabuleux.
MICROMANIA
LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !
NEW DESTRUCTION DERBY
Une super course de stock car ou tout est permis ! des moments à vivres incomparables grâce au cable de connection playstation.
HYPER FORMATION SOCCER
NEW
La référence de football sur 16 bits de l'éditeur Human: des caméras multiples et une action proche de la réalité !
NEW NBA TE
La simulation "Fun" d'Acclaim n'a pas fini de vous surprendre ! Plus de 100 stars du NBA, plus de personnages cachés et des bonus à récupérer sur le terrain qui vous étonneront !!
Ouverture d'un nouveau magasin MICROMANIA
MICROMANIA PARINOR
Centre Commercial Parinor - Niveau 1
93606 AULNAY-SOUS-BOIS - Tél. 48 54 73 07
GEANT !!
LES MAGASINS MICROMANIA
MICROMANIA BVD DES ITALIENS
Passage des Princes
5, boulevard des Italiens
Paris 2e - Tél. 40 15 93 10
Ouvert tous les dimanches
NEW
MICROMANIA EVRY 2
Tél. 60 77 74 02
NEW
MICROMANIA LES ULIS 2
Tél. 69 29 04 99
NEW
MICROMANIA EURALILLE
Tél. 20 55 72 72
NEW
MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris - Tél. 45 49 07 07
MICROMANIA FORUM DES HALLES
Tél. 45 08 15 78
MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
Tél. 42 56 04 13
Ouvert tous les dimanches
MICROMANIA ROSNY 2
Tél. 48 54 73 07
MICROMANIA VELIZY 2
Tél. 34 65 32 91
MICROMANIA LA DEFENSE
Tél. 47 73 53 23
MICROMANIA NICE ETOILE
Tél. 93 62 01 14
MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Tél. 78 60 78 82
MICROMANIA LILLE V2
Tél. 20 05 57 58
3615 MICROMANIA
Tout le catalogue des jeux !!
(1,27 F. la minute)
LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !
Thomas JORDAN
N° 123 456 789
MICROMANIA
De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !
*Sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F
IMPORTANT : Les prix indiqués sont valables jusqu'au 1er octobre 95.
Les consoles de jeux ne sont pas disponibles en Vente par Correspondance
BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX
MG11 SP12 J19 P9 C07 PL18
Titre
PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage
29F ou GRATUIT pour toute commande minimale de 200F
Précisez CD Cartouche Disk
Total à payer = F
Nom
Adresse
Tél.
Code postal
Ville
PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
Date d'expiration ..../....
Signature :
Commandez par tél. 92 94 36 00
OUVERT DE 8H à 19H
DU LUNDI AU VENDREDI
Règlement: Je joins Chèque Bancaire CCP Mandat-lettre
Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 35 F) pour frais de remboursement
N° de membre (facultatif)
Entourez votre ordinateur de jeux: 3DO PC 3 P PC CD Rom GBoy Megadrive GGear Super Nintendo Playstation Saturn

PSYCHOSE PHASE III

MORTAL KOMBAT 3





Le choix va être difficile entre MK 3, Weaponlord et Killer Instinct sur Super Nintendo alors que sur le front des 32 bits sortent Toh Shin Den, Tekken, Virtua Fighter en France et qu'au Japon arrivent Tekken 2, Toh Shin Den 2, Virtua Fighter 2, Xmen, Street Fighter Alpha et Darkstalker toujours sur consoles. Vous l'avez compris, les jeux qui marchent fin 95 sur consoles sont des jeux de baston et MK 3, aussi prévu sur PlayStation, se placera au devant de la scène, c'est certain. La raison est simple sur Super Nintendo : le jeu s'annonce excellent, encore plus rapide et complet que ses deux prédécesseurs. Le principe n'a pas changé puisqu'il s'agit toujours de combattre une horde de barbares dégénérés dont les victoires vous mèneront jusqu'au chef qui fera peut-être de vous un champion toute catégorie ou un Mac Farmer II, le retour, j'entends par là un tas de viande hachée. Car MK 3 est aussi gore que MK 2 avec la possibilité de choisir ou non de jouer avec du sang rouge et des fatalités. Je rappelle que les fatalités permettent de couper des têtes ou faire exploser des corps en fin de combat moyennant quelques manip' compliquées que vous aurez à coeur de découvrir bientôt. Les nouveautés de MK 3 sont surtout basées sur les nouveaux personnages et l'on rencontre Sindel et ses cheveux longs qu'elle utilise en guise d'arme, Nightwolf l'indien Redskin qui manie le tomahawk et l'arc, Stryker l'ex-flic sans oublier la mutante de Goro, Sheeva et ses quatre bras. Mais ce n'est pas tout, on trouve aussi Kabal, Cyrax et Sektor, encore des nouveaux. Cyrax et Sektor sont des jumeaux scorpions à la recherche de Sub-Zero. Au chapitre des nouveautés, on trouve une bonne floppée de persos cachés comme Goro ou encore Johnny Cage et les combos font leur apparition officiellement . Les graphismes s'annoncent grandioses et la maniabilité d'enfer. Mais c'est surtout la rapidité du jeu qui ne manquera pas de vous taper dans l'oeil à la sortie de cette cartouche gore et violente en novembre.

OLIVIER.







EDITEUR : ACCLAIM
DATE DE DISPONIBILITÉ : NOVEMBRE 1995



EN OCTOBRE LES FEUILLES TOMBENT, LES PRIX ET LES CADEAUX AUSSI !!!

et en plus, les frais de port les moins chers ! *

Akira, la fin !



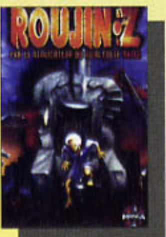
- ☐ AKIRA tome 13 — Prix : 98 F. NEW
- ☐ Dragon Ball N°17 — Prix : 38 F. NEW
- ☐ Dragon Ball de N°1à N°16 — Prix/U : 38 F.
- ☐ KAMEHA Magazine de N°1 à N°9 — Prix/U : 39 F.
- ☐ KAMEHA Magazine de N°10 à N°13 — Prix/U : 30 F.
- ☐ PORCO ROSSO tomes 1 à 2 — Prix/U : 59 F.
- ☐ ART BOOK PORCO ROSSO — Prix : 178 F. NEW
- ☐ GUNNM tomes 1 à 3 — Prix/U : 42 F.
- ☐ GUNNM tome 4 — Prix : 42 F. NEW
- ☐ RANMA 1/2 tomes 1 à 6 — Prix/U : 38 F.
- ☐ RANMA 1/2 tomes 7 — Prix : 38 F. NEW
- ☐ SAILOR MOON tomes 1 à 4 — Prix/U : 38 F.
- ☐ SAILOR MOON tome 5 — Prix : 38 F. NEW
- ☐ DOCTEUR SLUMP tomes 1 à 3 — Prix/U : 38 F.
- ☐ DOCTEUR SLUMP tome 4 — Prix : 38 F. NEW
- ☐ STREET FIGHTER II tomes 1 à 4 — Prix/U : 49 F.
- ☐ NOMAD tome 2 — Prix : 98 F. NEW
- ☐ APPLESEED tomes 1 à 3 — Prix/U : 78 F.
- ☐ APPLESEED tome 4 — Prix : 78 F. NEW
- ☐ STRIKER tome 1 — Prix : 49 F.
- ☐ CRYING FREEMAN tome 1 — Prix : 49 F.
- ☐ CRYING FREEMAN tome 2 — Prix : 49 F. NEW
- AKIRA tomes 1 à 12 — Prix/U : 98 F.

Du calme ... (int. - 18 ans)

- ☐ OGENKI CLINIC (La clinique de l'Amour) VF — Prix : 85 francs.
- ☐ PASTICHE HONEY FLASH - Jap — Prix : 199 francs. NEW
- ☐ VIDÉO Dr FEELGOOD - VF SECAM — Prix : 145 francs. NEW
- ☐ VIDÉO Melle MÉTÉO 1 à 2 - VF SECAM — Prix : 145 francs. NEW
- ☐ VIDÉO SHIN ANGEL - VF SECAM — Prix : 145 francs. NEW
- ☐ VIDÉO DRAGON PINK - VF SECAM — Prix : 145 francs. NEW







Tu regardes trop la télé, mon pote !

- ☐ PATLABOR - VF SECAM — Prix : 150 F. NEW
- ☐ APPLESEED - VF SECAM — Prix : 150 F. NEW
- ☐ ROUJIN Z - VF SECAM — Prix : 150 F. NEW
- ☐ LA CITÉ INTERDITE — Prix : 140 F.
- ☐ DOOMED MEGALOPOLIS 1 à 2 - VF SECAM — Prix/U : 110 F.
- ☐ DOOMED MEGALOPOLIS 3 - VF SECAM — Prix : 110 F NEW
- ☐ COBRA 1 à 2 - VF SECAM — Prix/U : 165 F.
- ☐ COBRA 3 - VF SECAM — Prix/U : 170 F. NEW
- ☐ KEN LE SURVIVANT - VF SECAM — Prix : 165 F.
- ☐ MACCROSS ROBOTECH - VF SECAM — Prix : 165 F.
- ☐ GUNNM - VF SECAM — Prix : 135F.
- ☐ KOJIRO 1 à 2 - VF SECAM — Prix /U : 150 F.
- ☐ MAPS 1 à 2 - VF SECAM — Prix/U : 140 F.
- ☐ BUBLE GUM CRISIS 1 à 2 - VF SECAM — Prix /U : 150 F. NEW
- ☐ UROSTUKIDOJI 1 à 2 - VF SECAM — Prix/U : 158 F.
- ☐ IRIA 1 à 2 - VF SECAM — Prix /U : 140 F.
- ☐ CYBER CITY 1 à 3 - VF SECAM — Prix/U : 120 F.
- ☐ AKIRA - VF SECAM — Prix : 160 F.
- ☐ LODOSS 1 à 4 - VF SECAM — Prix/U : 130 F.
- ☐ LODOSS 5 - VF SECAM — Prix : 145 F. NEW
- ☐ DOMINION TANK POLICE 1 à 2 - VF SECAM — Prix/U : 137 F.
- ☐ VIDEO DBZ de 1 à 7 - VF SECAM — Prix/U : 134 F.
- ☐ VIDEO DBZ de 8 à 11 - VF SECAM — Prix/U : 150 F.
- ☐ VENUS WAR - VF SECAM — Prix : 150 F.











*** LES FRAIS DE PORT LES MOINS CHERS !**

Tu peux comparer, SUSHI MAN est le moins cher :
- Gratuits pour les commandes de plus de 400 frs
- 15 francs pour les commandes de moins de 100 frs
- 20 francs pour les commandes entre 100 et 400 frs

(France métropolitaine et CEE).

LES CADEAUX DE SUSHI MAN !

Un jouet Judge Dredd en exclu en France !!!
La carte du club KAMEHA et te voilà devenu un Maître Manga !
- *Les sushi - prix sur tous les produits (Y'a pas moins cher !.)*
- *La lettre mensuelle d'infos mang exclusive de SUSHI MAN*
- *(V'la les infos réservées à ceux du club...)*

Une trading - card AKIRA ou Judge Dredd offerte à chaque commande.
12 commandes dans l'année et tu gagnes :
- 1 pack GLENAT / MANGA VIDEO (1 manga / 1 K7 vidéo) ou
- 1 manga GLENAT ou
- 1 K7 vidéo

POUR COMMANDER, C'EST SIMPLE !

- Découpe, recopie ou photocopie le bon de commande et poste le avec le règlement à l'ordre de **EQUIVOX S.I.C.** au :

MANGA STORE
163, rue de Sèvres
75015 PARIS

- Pour les paiements par carte bancaire, commande par téléphone ou par Minitel !
- Par téléphone : **40 56 03 01**

Lun. - Ven : 10 h - 19 h
7 jours / 7 - 24 h/24 **36 68 28 82**
Fax : (16 1) 47 83 66 30
- Par Minitel

3615 KAMEHA

DIMENSION MANGA, 36 68 28 82
le jeu ultime par téléphone !
- Jeux : Des tonnes de cadeaux !!! (Manga, Vidéo,...)
- Info : Sushi Man te dit avant tout le monde !
- Petites Annonces, BAL, Club

A REMPLIR OBLIGATOIREMENT !

ARTICLES COMMANDÉS	PRIX/U
TOTAL (+ FRAIS DE PORT*) =	

NOM : DATE DE NAISSANCE :
PRÉNOM :
ADRESSE :
CODE POSTAL : SIGNATURE :
VILLE :

LE ZAPPING des TESTS

Par ici, un 21 hits combo baptisé "Ultra", de l'autre un coup de fusil à pompe entre les deux mirettes... En ce mois d'octobre, on ne fait pas dans la dentelle sur Super Nintendo. Deux titres, deux hits. Killer Instinct vient rompre la tradition "gnan gnan" de chez Nintendo. Il y a avait eut Mortal Kombat II, mais Killer Instinct est sans aucun doute le jeu de combat le plus violent à l'heure actuelle. On n'aimerait pas se prendre un de ces combos qui tuent. Doom, hit parmi les hits dans l'univers des jeux PC, fait son retour en console après un passage moyen en 32X et top en mode Jaguar. Doom Super Nintendo, cela veut dire Super FX2, plus de 20 niveaux de folies dans lesquels des démons assoiffés de sang vous sautent dessus. Une ambiance noire, angoissante et violente pour Super Nintendo. La 16 bits de Nintendo risque d'avoir le cœur qui lâche. Après plusieurs années de jeux "gentillets", Nintendo passe la vitesse supérieure pour satisfaire les joueurs amateurs d'arcade. "Normal, y a des sous à se faire", diront les mauvaises langues, peut-être, mais la qualité des jeux est là. Autre événement d'automne, le lancement tant attendu de la PlayStation en France ! Si le monde des 16 bits vous ennuie, passez donc à la vitesse supérieure. Wipe Out et Destruction Derby décrochent ce mois-ci la palme, et l'on n'oublie pas des jeux comme Ridge Racer qui, un an après sa sortie au Japon, reste un top dans le genre. De son côté, la Saturn suit son petit bonhomme de chemin, et les sorties de jeu se suivent. Panzer Dragoon ici, Peeble Beach Golg là, et un petit Bug pour les fans de plates-formes. La Megadrive, quant à elle, reste discrète, même si des produits comme Garfield ou Comix Zone sortent du lot. Il y a de quoi faire, en ce mois d'octobre ! Réservez votre Noël, les jeux vidéo vont faire un carton.
La rédaction mode Killers
(Sauf Tonton Steph qui préfère les fleurs et les petits écureuils au doux bruit d'une tronçonneuse. Le fou !).

3D LEMMINGS

MACHINE : PlayStation
EDITEUR : Psygnosis



86%

Lemmings est un jeu qui était hyper rodé sur console et sur micro, et il ne manquait qu'une chose pour innover : la 3D. Je n'y aurais jamais pensé, mais nous voilà devant le fait accompli : il va falloir jouer à Lemmings en trois dimensions en tournant autour de l'action façon caméra et en zoomant comme des fous. Le jeu qui était déjà bien difficile en 2D devient carrément balaise en 3D. Du coup, il faut s'entraîner longtemps avant d'assurer à Lemmings sur PlayStation. Certains maniaques des jeux d'action seront vite rebutés, mais ils auront tort car ce jeu est un petit bijou. Inutile de préciser que la durée de vie est longue. Superbement réalisé, voici un bel exemple de jeu mêlant réflexion et action sur une console 32 bits : on ne fonce pas dans le tas, on réfléchit mais cela n'empêche pas les effets de zooms et de rotations qui tuent. Merci les polygones et vive les lemmings en 3D !

Olivier.

BATMAN & ROBIN

82%

MACHINE : GAME GEAR
EDITEUR : SEGA



Après avoir savouré le très difficile jeu du même nom sur Megadrive, voici donc les mêmes aventures de l'homme chauve-souris et de son compère homo sapiens, mais cette fois sur la portable de Sega. Contrairement à ce que l'on aurait pu penser, ce sont les graphismes ainsi que les décors du jeu qui tiennent le haut du pavé : ils sont variés et bien réalisés. Malheureusement, les animations de Batman ne sont pas parfaites (mais pas mal quand même) et sa maniabilité au paddle n'est vraiment pas au top non plus. Il arrive souvent qu'on ait du mal à sauter comme on le voudrait au moment où on le voudrait. Mis à part cela, c'est long, beau et certainement appréciable par la majorité des "Game Gear Fan". À bon lecteur...

TRAZOM

BUG !

85%

MACHINE : SATURN
EDITEUR : SEGA





Alors que la version américaine est testée en import dans ce même numéro, Bug! sur Saturn est également disponible en version française, quasiment au même moment. Je vous le dis tout de suite, il n'y a strictement aucun changement entre les deux softs. Je rappelle juste que vous devez aider un gentil petit insecte à sauver sa dulcinée, enlevée par l'infâme Reine Cadavra. Pour ce premier jeu où l'on évolue dans un décor entièrement en 3D, Sega s'est surpassé. Même si techniquement il n'y a rien d'extraordinaire, il est clair que son originalité et sa durée de vie en feront craquer plus d'un.

TRAZOM

FOREMAN FOR REAL

50%

MACHINE : SUPER NINTENDO
EDITEUR : ACCLAIM



On le sait bien, les jeux de boxe ne sont pas légion sur Super Nintendo. Après le dernier en date, l'excellent Super Punch Out sur cette même console, on pouvait s'attendre à ce que le titre pugilistique qui lui succéderait soit également de bonne facture. Eh bien, force est de reconnaître ("ô rage, ô désespoir...") que même en y mettant un nom - Foreman en l'occurrence, qui n'est certes pas le dernier venu - le jeu n'en est pas meilleur. Le constat est malheureusement évident à faire : Foreman For Real est un mauvais jeu de boxe. Sans vouloir en rajouter. Les attitudes sont banales, bourrées de lenteur, et l'on ne s'amuse vraiment pas pour un sou, même à deux simultanément. Les modes "championnat" et "carrière" ne relèvent pas plus le niveau. À éviter si vous ne voulez pas être déçu...

TRAZOM

Le trombinoscope



Trazom est une boîte à bruits. Mais attention ! Une boîte de la plus belle espèce. Oh la la, on n'en compte pas beaucoup, des aussi belles boîtes ! Quand il ne fait pas de bruits, il laisse les jeux les faire pour lui. Ces derniers temps, ça donne "pfffff, missile ! boum !", car Trazom ne lâche plus Wipe Out. Sinon, tout va bien pour lui. Merci de vous en inquiéter.



Greg est enfin revenu des douanes où il était bloqué le mois dernier (cf. précédent numéro de Joypad). Il a perdu environ 15 kg, et il ne veut plus fréquenter les aéroports où, dit-il, "Y a plein de douaniers qui m'en veulent". En attendant sa cure psychiatrique, Greg ne répond plus au téléphone, de peur qu'un douanier ne lui saute dessus. Banzaï !



Tout beau, tout chaud, Olivier revient du Japon. Olivier San Ilashaï maska ? comme dirait l'autre. Vous allez me dire, c'est la mode. Après Greg et Yuriko, Olivier ne fait pas dans l'original. Pas grave, là-bas, il a vu tous les meilleurs jeux du monde, il a interviewé des dizaines de Japonais et s'est admirablement bien adapté aux coutumes locales. Un vrai globe-trotter, cet Olivier.



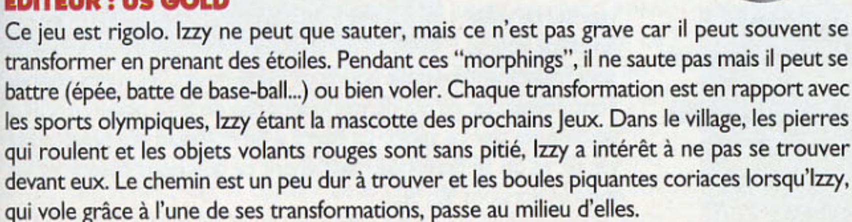
TSR est content. Grâce au récent Paintball organisé par la société Océan, il a pu remettre son vieux treillis et il a pu faire un carton sur tout le monde. Il était d'ailleurs tellement bien là-bas, qu'il n'a pas voulu rentrer. À l'heure où je vous parle, TSR est en forêt, quelque part en train de chasser la galinette cendrée au fusil à balles de peinture. Si vous le croisez, merci de nous le ramener.

JUNIORS - JUNIORS - JUNIORS - JUNIORS - JUNIORS - JUNIORS - JUNIORS - JUNIORS - JUNIORS - JUNIORS - JUNIORS -

IZZY'S OLYMPIC QUEST

83%

MACHINE : SUPER NINTENDO
EDITEUR : US GOLD



Ce jeu est rigolo. Izzy ne peut que sauter, mais ce n'est pas grave car il peut souvent se transformer en prenant des étoiles. Pendant ces "morphings", il ne saute pas mais il peut se battre (épée, batte de base-ball...) ou bien voler. Chaque transformation est en rapport avec les sports olympiques, Izzy étant la mascotte des prochains Jeux. Dans le village, les pierres qui roulent et les objets volants rouges sont sans pitié, Izzy a intérêt à ne pas se trouver devant eux. Le chemin est un peu dur à trouver et les boules piquantes coriaces lorsqu'Izzy, qui vole grâce à l'une de ses transformations, passe au milieu d'elles.

Morgan

Amis lecteurs, voici un tout nouveau membre de l'équipe de Joypad : Morgan a 7 ans et vous rendra compte des jeux destinés aux plus jeunes. Un bon moyen de savoir ce qui pourra plaire à votre petit frère pour le Noël prochain.



JUNIORS - JUNIORS - JUNIORS - JUNIORS - JUNIORS - JUNIORS - JUNIORS - JUNIORS - JUNIORS - JUNIORS - JUNIORS -



MARSUPILAMI

MACHINE : MEGADRIVE
EDITEUR : SEGA





Le héros possédant la queue la plus longue de la bande dessinée se voit enfin adapté sur une console ! Il était temps, car le personnage et son appendice aux multiples usages se présentait là comme une source inépuisable de gags pour les concepteurs de jeux. Dans ce jeu, vous incarnez le Marsupilami qui doit guider son ami l'éléphant dans les niveaux, afin de lui permettre de quitter le méchant cirque et de retrouver sa savane natale. Vous avez donc des tas d'actions à effectuer avec votre queue qui permettront à votre ami d'avancer. Sorte de gros Lemming, cet abruti gris avance sans réfléchir, et vous devrez l'appâter avec des gâteaux, le faire stationner à certains endroits, construire des escaliers, ou encore détruire les méchants qui lui boucheraient le passage. Un jeu sympathique mais à réserver aux plus jeunes.

Greg

N.B.A JAM TE

65%

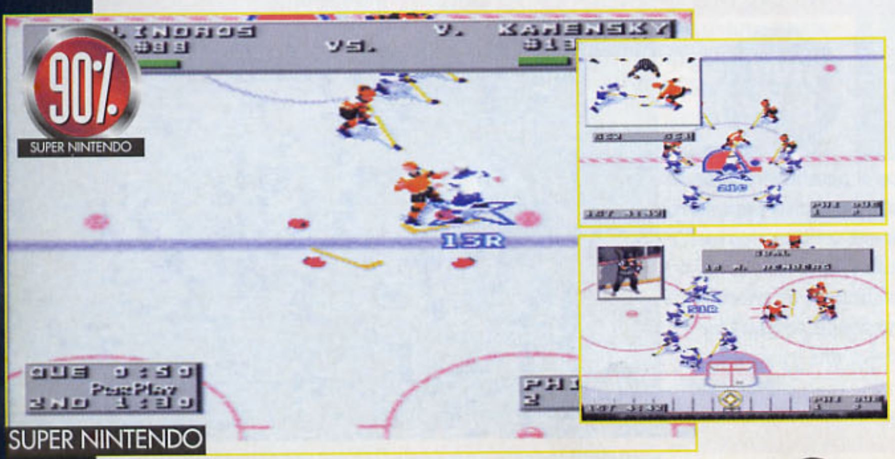
MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : ACCLAIM

Ceux qui pensaient que le jeu, qui a fait l'un des plus gros scores de ventes dans l'histoire des jeux vidéo toutes machines confondues, serait, une fois converti sur PlayStation, équivalent à son homologue en Arcade, peuvent aller pleurer dans un coin, très fort et très vite. On vous l'a dit et répété : il ne suffit pas d'avoir une puissante machine pour avoir les joueurs à ses pieds, encore faut-il s'adapter et proposer des jeux dignes de ce nom. Ce n'est apparemment pas le cas avec cette simulation de basket, puisque même si l'on retrouve toutes les options délirantes des versions MD et SN, ce titre-là sur une console de ce type ne tient absolument pas la route. Non seulement ce n'est pas très beau, mais de surcroît, ce n'est pas plus jouable ou plus fun. Franchement, mieux vaut rester avec vos basiques versions 16 bits, au moins vous savez ce que vous avez entre les mains...

TRAZOM







90% SUPER NINTENDO

NHL HOCKEY 96

MACHINE : MEGADRIVE ET SUPER NINTENDO
EDITEUR : ELECTRONIC ARTS

Electronic Arts a encore frappé ! Vous en avez désormais l'habitude, tous les ans à peu près à la même époque, la firme américaine nous apporte son lot de jeux de sport réactualisés (vous savez la fameuse série "EA Sport") ou même carrément en y ajoutant quelques sympathiques innovations, comme c'est le cas dans ces deux versions. Sur Super Nintendo, outre le fait de pouvoir créer ses propres équipes, on peut maintenant - entre autres options, il y en a tellement ! - utiliser les boutons "L" et "R" pour déraper ou faire un tour sur soi-même. D'autres nombreuses animations de ce type ont été rajoutées, ce qui redonne encore plus de goût à cette simulation. Sur Megadrive, bien que la présentation soit beaucoup plus sobre et plus simple que son homologue SN, le véritable avantage est en réalité de voir une animation beaucoup plus rapide que lors des précédentes versions. À tel point d'ailleurs que par exemple, les reprises de volée en pleine course sont maintenant monnaie courante. Évidemment, les vraies équipes sont présentes, ce qui ne manquera pas de faire plaisir aux plus passionnés par ce sport. La barre a de nouveau été placée très haute, et on se demande maintenant ce que nous réservent les futures versions 97, 98...

TRAZOM



PEBBLE BEACH GOLF LINKS

72%



MACHINE : SATURN
EDITEUR : SEGA

La première simulation de golf sur Saturn est arrivée et je me suis jeté dessus avec l'avidité que connaît bien TSR, un autre grand fan de golf sur console. Nous avons lui et moi un long contentieux qui traîne depuis les premiers numéros de Pad (il y a déjà quatre ans de cela) à propos des simulations de golf. Il semblerait qu'avec le temps et surtout l'arrivée des nouvelles consoles 32 bits, nous soyons enfin d'accord : ce golf sur Saturn n'est pas vraiment le jeu que nous attendions sur une 32 bits. Certes, les options sont toutes présentes et les scènes de vidéo de très bonne facture ; mais comme sur 16 bits, les décors ne scrollent pas en temps réel selon la trajectoire de la balle, non... Dès que le joueur a swingué, l'écran change et l'on arrive directement au point de chute de la balle qui, le luxe ultime, rebondit deux ou trois fois histoire de nous montrer que ce golf 32 bits est réaliste... Bien sûr, les graphismes sont superbes mais rien de nouveau par rapport aux jeux de golf sur Megadrive.

Olivier

NOVASTORM



MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : PSYGNOSIS

Alors on joue ce mois-ci à Destruction Derby, Wipout et 3D Lemmings, tous trois d'excellents jeux sur la machine. Leurs points communs : ils viennent tous de chez Psygnosis. Dans la fournée, j'ai malheureusement trouvé le vilain petit canard. Novastorm est en effet une très belle démo sur PlayStation en deux CD avec des musiques techno d'enfer, des séquences intermédiaires parmi les plus belles qui m'aient été donné de voir sur la machine et des décors précalculés superbes. Le problème est que Psygnosis a oublié d'inclure le jeu dans le package ! On dirige en effet un vaisseau qui tire en face et qui subit sans trop comprendre des salves ininterrompues venues de partout. Les sprites sont tellement plats que la disproportion entre le précalculé exceptionnel et les vaisseaux pourris rendent le jeu inintéressant. Dommage, les boss sont tellement beaux...



Olivier

RAYMAN

50%

MACHINE : SATURN
EDITEUR : UBI SOFT

Et voilà ! Il ne manquait plus que le titre Saturn pour être tout à fait complet à propos des versions de "Rayman 32 bits". Contrairement aux idées reçues, et mis à part la présentation, beaucoup moins belle que sur PlayStation, la mascotte de Ubi sur Saturn nous fait une plus grosse impression que sur ses homologues. C'est plus maniable, un poil plus beau, des sons meilleurs et les phases intermédiaires sont plus belles. Ces quelques considérations comparatives ne sont en réalité là que pour épater la galerie. Car en vérité, je vous le déclare, Rayman est toujours un très sympathique jeu de plates-formes, bourré de gags et de mimiques en tout genre, ainsi que d'une bonne durée de vie ; ce qui constitue une valeur sûre sur cette console. Ne passez donc pas à côté !

TRAZOM





URBAN STRIKE



MACHINE : SUPER NINTENDO
EDITEUR : LUDI GAMES

Urban Strike déboule juste un mois après Jungle Strike (pas chez le même éditeur), et propose des nouveautés remarquables. Je pense à la possibilité, de progresser à pied toujours en vue isométrique mais en gros plan, à l'échelle d'un homme quoi ! Là où Jungle excellait, Urban excelle aussi : un jeu très long à terminer et des missions variées, ce qui n'était pas le cas de Desert Strike le premier épisode. Bref, ce dernier épisode de la grande trilogie Strike, même s'il sort un peu tard par rapport aux version Megadrive, est à conseiller. On oublie rapidement les quelques ralentissements, et on se prend à vouloir terminer chaque mission avec application. À signaler aussi un effort de la part des programmeurs pour que les ennemis soient plus méchants lorsque vous vous éloignez du bon chemin, un aspect absent des deux premiers jeux.

Olivier



TEST

WIPE OUT

PLAYSTATION
EDITEUR : PSYGNOSIS
GENRE : COURSE 3D
JOUEURS : 1 OU 2 EN LINK
SPECIAL : JEU EN RESEAU
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 2
CONTINUE : 3 PAR COURSE
DIFFICULTÉ : MOYENNE
EXISTE SUR : PC CD-ROM





Wipe Out, l'un des derniers jeux en date de l'équipe Psygnosis est sans aucun doute l'une des rares vraies révélations en matière de jeux vidéo. Résultat de nombreux mois de labeur de la part de l'équipe dirigée par le célèbre Nick Burcombe et Jim Bowers, dans leur fief de Liverpool, Wipe Out recrée le jeu vidéo. Ce titre, tout simplement hallucinant de beauté et de réalisme, vous emmène à bord de vaisseaux révolutionnaires, appelés Formule 3600 (en réalité, nous sommes en plein XXIIe siècle et les Formule I actuelles ont quelque peu évolué !) où la force d'attraction terrestre a enfin été vaincue. Ces engins d'un type nouveau, entièrement "designés" en 3D pour l'occasion, vous allez enfin pouvoir les piloter ! Dans Wipe Out, on distingue deux classes, l'équivalent de nos divisions de football : le "Venom Class" et le "Rapier Class". En sachant que dans la seconde, les engins sont beaucoup plus rapides et puissants... En tout, pas moins de 8 vaisseaux sont disponibles, chacun ayant leurs caractéristiques propres de... tenue de route, de vitesse de pointe et de puissance. À vous de bien les choisir.

Oh, le joli arc de pierre que voilou! Si vous aimez les sensations fortes, vous risquez d'en avoir. L'effet de vitesse est tel que vous allez le voir arriver à pleine vitesse!



UN ARSENAL DESTRUCTEUR !

Sur les 6 circuits que compte Wipe Out, tous les décors sont différents et variés (il y a même de la neige !) et tous sont représentés en 3D mappée, ce qui donne un effet visuel particulièrement réussi. Vous avez évidemment la possibilité de faire des courses en championnat, et dans ce cas, trois chances à chaque fois vous sont données pour terminer dans les trois premiers. Condition sine qua non pour passer à la course suivante. Autrement, vous avez la course contre la montre, qui vous permettra d'établir le meilleur temps du moment. Toutefois, il est intéressant de signaler que, durant ces épreuves, vous disposez d'un arsenal d'armes très important, que vous récoltez aléatoirement en volant au-dessus des cases de couleur changeante. L'une d'elles donne des mines, une autre un missile à tête chercheuse, une autre un "boost", etc. De même, lorsqu'un obus vous arrive droit dessus, votre ordinateur de bord, via une voix synthétique, vous prévient du danger imminent ! Ce qui vous laisse le temps d'esquiver l'attaque comme il se doit. Bref, il y a de quoi s'amuser et préserver le suspense jusqu'au bout... Il ne vous reste plus qu'à y jouer !

TRAZOM





En tout, vous avez droit à huit vaisseaux. Ici, les quatre principaux qui, vous le remarquerez aisément, n'ont pas tout à fait la même allure... ni le même comportement en course. Choisissez bien !

QUELQUES VAISSEAUX




Après avoir fini une course et sué pas mal, vous allez enfin pouvoir admirer les décors. Comme ici, juste au-dessus de ce magnifique ravin, c'est beau, non?

LE MODE CHAMPIONNAT

RACE POINTS

PILOT NAME	POINTS
PAUL JACKSON	9
DANIEL CHANG	7
JOHN DEKKA	5
SOFIA DE LA RENTE	3
ANASTASIA CHEROVOSKI	2
ARIAL TETSUO	1
KEL SOLAAR	0
ARIAN TETSUO	0



Dans le championnat proprement dit, il vous faut obligatoirement finir dans les trois premiers pour pouvoir passer à l'épreuve suivante. Le barème de points s'établit comme suit : 9 pts sont donnés au vainqueur, puis 7 au second, 5 au troisième et 3, 2 et 1 pour les trois derniers.

OUT

superstar joypad

LES ICONES

Sur le sol, des spots de couleur clignotent. A chaque fois que vous passez dessus, et qu'une teinte bien distincte apparaît, vous avez gagné une arme ! Attention, il se peut aussi que vous ne récoltiez rien du tout. Les voici en détail :

LE BOOST




Comme son nom l'indique, cet ustensile vous permettra d'aller deux fois plus vite ! Quelles sensations mes aïeux !

LE SHIELD




Comme son nom l'indique également (bouclier en anglais), cette arme défensive vous protègera un court instant des attaques pernicieuses de vos concurrents.

LES MINES




Voici la seule arme que vous utiliserez lorsqu'un ennemi sera placé juste derrière vous. Je vous conseille de les larguer de façon latérale afin de "balayer" toute la largeur de la piste !

MISSILE 1




MISSILE À TÊTE CHERCHEUSE : Gare à celui qui recevra ce missile à travers le fuselage : il ne rate quasiment jamais sa cible !






MISSILE CLASSIQUE : Le missile de base avec lequel il vaut mieux savoir viser, car sa trajectoire est rectiligne.

MISSILE 3




MISSILE DE CROISIERE : Non seulement celui-ci va loin, mais il suit également sa cible, préalablement "lockée" comme on dit dans le jargon du milieu.

UNE INTRO QUI TUE !



LES 6 CIRCUITS WIPE OUT

ALTIMA VII





KARBONIS V





TERRAMAX

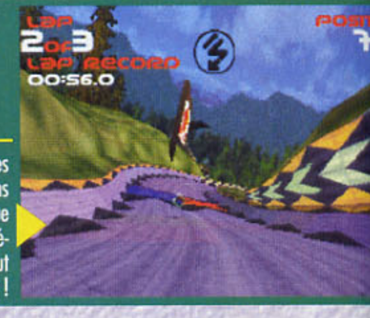






VUE EXTERNE : contrairement à Ridge Racer, cette vue est idéale pour prendre parfaitement les trajectoires sans rater un seul "boost" bleu sur le parcours.

VUE INTERNE : pour les chevronnés avides de sensations encore plus fortes, voici la vue qu'il vous faut mettre impérativement. Je vous préviens tout de même : c'est dur !



KORODERA



ARRIDOS IV



SILVERSTREAM



COMPARATIF • COMPARATIF

Aucun comparatif n'est possible face à un titre de cet acabit. Et quand bien même il existerait un rival à lui opposer, il se ferait battre à plate couture, sans coup férir. Quand on vous dit qu'il n'existe aucun équivalent, toutes machines confondues, vous pouvez nous croire ! Wipe Out est un jeu béni des dieux !

COMPARATIF • COMPARATIF
















LES OPTIONS

Énormément d'options, comme vous le voyez : choix du mode de compétition, de l'équipe, du vaisseau, du pilote, etc.



Non, non, ne vous inquiétez pas, cette photo n'est pas disposée à l'envers, arrêtez de vous retourner dans tous les sens, vous allez vous faire du mal. C'est un effet de style du "replay", histoire d'agrémenter les images!

GRAPHISMES 18

Wipe Out est le jeu le plus abouti dans ce domaine. Le mapping des vaisseaux et des décors est tout simplement hallucinant de beauté.

ANIMATION 19

Utiliser un "Boost", vous comprendrez tout de suite ce qu'une animation dans un jeu vidéo signifie !

MANIABILITÉ 18

Au départ délicate, on parvient en réalité à s'y faire très vite. Notamment pour ce qui est de l'inertie de l'appareil dans les virages !

SON/BRUITAGE 17

Si vous aimez le style "techno-groove", vous allez être servi. Les musiques sont superbes dans le genre "deep forestien", et les samples des digits sont sans reproche !

J'AIME

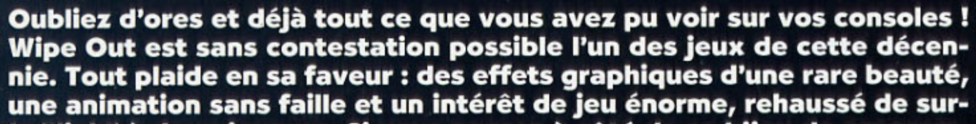
- Des graphismes époustouflants.
- Une animation époustouflante.
- Une assez bonne durée de vie.
- Le jeu à deux en "link" !



J'AIME PAS

- Pas de difficulté progressive.
- Quelques insignifiants petits effacements.
- Deux consoles, deux télés pour jouer en "link" !





EN RÉSUMÉ — TRAZOM

Le plus beau jeu du monde !

Oubliez d'ores et déjà tout ce que vous avez pu voir sur vos consoles ! Wipe Out est sans contestation possible l'un des jeux de cette décennie. Tout plaide en sa faveur : des effets graphiques d'une rare beauté, une animation sans faille et un intérêt de jeu énorme, rehaussé de surcroît par le mode "link" à deux joueurs. Si vous passez à côté de ce bijou de programmation et d'originalité, vous manquerez le paradis...

ERRATUM : C'EST BIEN PSYGNOSIS QUI A FAIT WIPE OUT ! MILLE EXCUSES AUX "VRAIS" AUTEURS...

PLAYSTATION

EDITEUR : PSYGNOSIS
DEVELOPPEUR : REFLECTIONS
GENRE : COURSE DE STOCK CAR
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
EN LINK
SPECIAL : JEU EN RESEAU
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTINUE : SAUVEGARDES
DIFFICULTÉ : MOYENNE
EXISTE SUR : PC CD-ROM

superstar joypad

DESTRUCTION DERBY

SORTIE PRÉVUE 20/10 1995

Le titre à lui tout seul évoque d'emblée ce vers quoi est tourné ce nouveau titre de Psygnosis. Destruction Derby, l'autre jeu-phare de l'année sur PlayStation, est une course de stock-car a priori classique, mais dans laquelle toutes les règles de conduite les plus élémentaires ont disparu. Ici, on ne se fait plus aucun cadeau : la place est aux chocs fulgurants, aux collisions incontrôlées, au rentre-dedans délibéré, aux explosions intempestives de radiateurs, bref aucune pitié n'est tolérée ! C'est le carnage absolu pour les pauvres véhicules participant à cette parodie de course ! Les joueurs peuvent en fait s'inscrire à différents modes de jeu. Le premier, "Wrecking Racing" vous oblige à endommager le plus possible les autres véhicules, ce qui vous fait automatiquement gagner des points selon un barème bien précis, mais dans le même temps, il faut que vous terminiez quand même à une bonne place, puisque la victoire vous fait gagner 10 points supplémentaires. Vient ensuite le "Stock Car Racing" où on ne donne pas de points pour la casse, mais seulement pour les mieux classés. Il faut donc cravacher face aux autres concurrents. Reste alors le "Destruction Derby", sorte d'épreuve reine où, dans une arène semblable à celles des jeux du cirque de l'Antiquité, les 20 véhicules du jeu doivent tout faire pour marquer des points et rester seuls en piste ! Bonjour les embouteillages ! Il y a bien évidemment un championnat complet, plusieurs niveaux de difficulté, la possibilité de sauvegarder vos meilleures scènes de crashes sur Memory Card et même une course contre le chronomètre et tant d'autres choses... mais place aux images maintenant !

TRAZOM



En démarrant au départ de la 5ème division, vous devrez, au fil des courses, vous hisser jusqu'à la première place de chaque division (elles comptent chacune quatre concurrents), pour pouvoir accéder au rang suprême de N°1 mondial. Rien que d'y penser...

COMPARATIF • COMPARATIF • COMPARATIF

Dans la série "Ridge Racer est archi dépassé", je vous présente Destruction Derby qui non seulement est techniquement cent fois supérieur et le pulvérise littéralement dans ce domaine, mais ce dernier a en plus l'extrême intelligence - si l'on peut dire - d'amener avec lui du... FUN, FUN, FUN !!! Voilà pourquoi il est beaucoup mieux. Entre autres, car je ne vous parle même pas des options... Ça lui ferait trop de mal. Le pauvre. Il est déjà assez bas comme ça. Non, c'est vrai quoi. Non ?

COMPARATIF • COMPARATIF • COMPARATIF





UN REPLAY SOUS TOUS LES ANGLES

Grâce au "replay" de la course, vous pouvez faire un arrêt sur image quand bon vous semble, sauvegarder vos actions sur Memory Card, ou encore, ô joie suprême, "voyager" sur le circuit à l'aide de la vue hélicoptère ! Impressionnant !





LES 4 VUES



Voici en photos quatre phases pour mieux comprendre la déformation en temps réel que subit votre véhicule, torturé par les nombreux chocs.



ça va à peu près...



oh ben, alors guigou?...

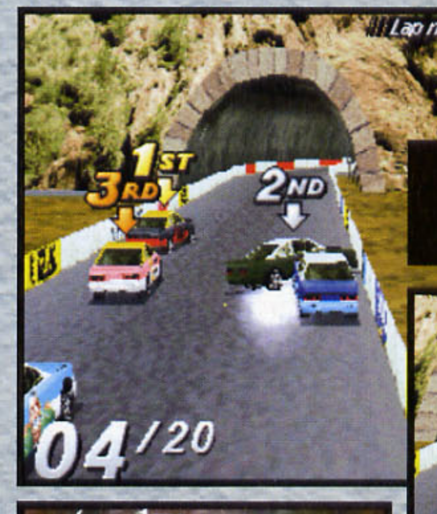


oh ben, alors guigou?...

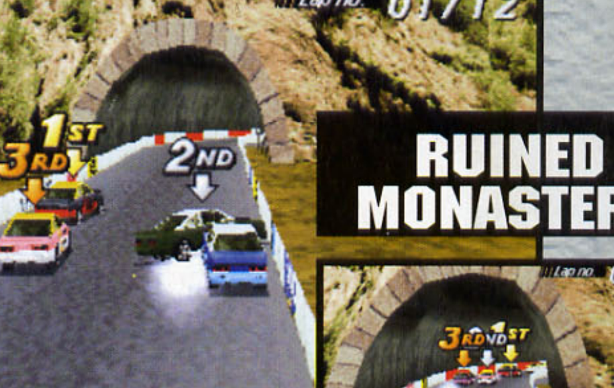


p..., m..., fais ch.... !

UN VÉHICULE MODULABLE



RUINED MONASTERY





Un des circuits "cachés" que l'on trouvera dans le jeu, à condition de terminer au moins une fois en tête le championnat. Pour ceux que cela intéresse, il y a même un tunnel en prime ! D'autres surprises de ce genre vous attendent.







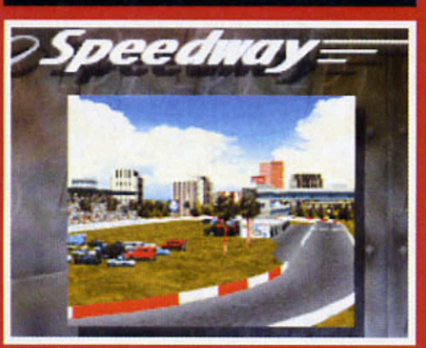


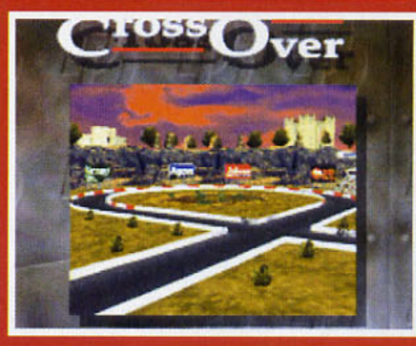


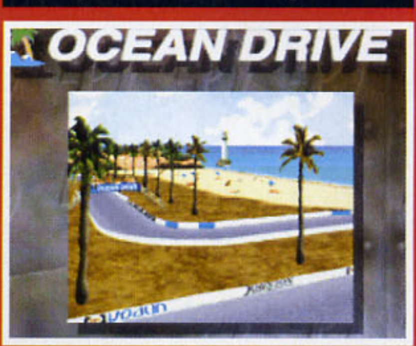

Tout en ovale, ce circuit est par conséquent ultra rapide. Mieux vaut se sauver très vite et rattraper les attardés pour les éliminer sans coup férir.

Celui-ci a la particularité de posséder des carrefours ! Je vous dirai que c'est l'idéal pour les rencontres rapprochées et les carambolages monstres.

Là, c'est plutôt tortueux à souhait. Mieux vaut prendre ses précautions et y aller tout doucement au début, ou vous risquez de vous mettre dans le rouge très tôt.



















DESTRUCTION DERBY





Voici le véritable défouloir du jeu ! Déchaînez vos pulsions les plus enfouies, vous allez enfin découvrir votre vrai visage de destructeur ! Au milieu de cette arène, plus aucune loi n'existe. Bonne charge !



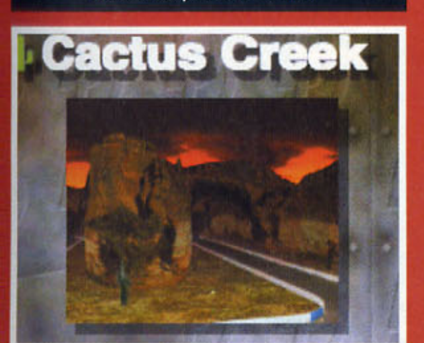
LES OPTIONS

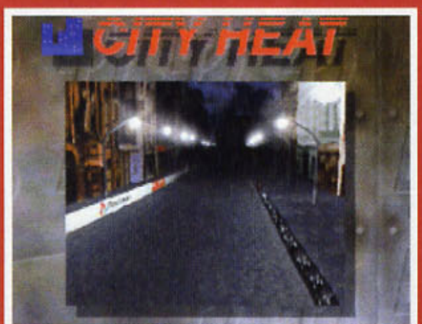
Le mode "link" entre deux consoles fait partie des options les plus intéressantes qu'offre ce jeu. De même, le choix entre tous les modes d'affrontement donne du piment à la course.

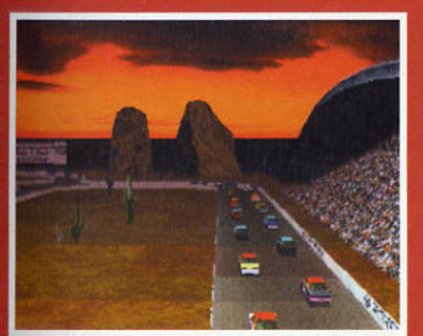
ITS
N DERBY

En plein désert (enfin, soi-disant), c'est tout aussi dur pour rattraper les adversaires qui s'échappent facilement sur des pistes très étroites.

En pleine ville, dans le noir, à la lueur des lampadaires. Que c'est beau ! Mais gare aux rétrécissements du circuit qui favorisent les cartons !













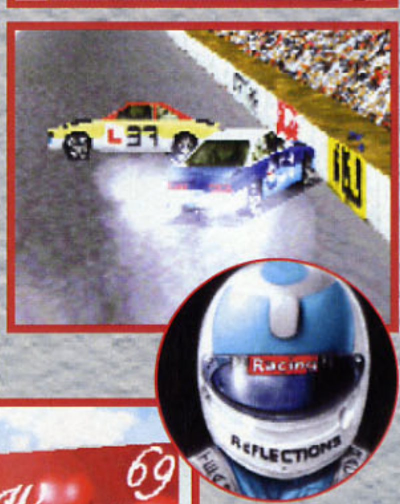
Chacune de ces trois voitures représente en réalité un niveau de difficulté du programme. Dommage qu'on ne puisse pas créer ses propres voitures...





Pro







Je vous le dis tout de suite, vous ne pourrez pas utiliser les camions durant le jeu (ou alors il y a une astuce que l'on ne connaît pas...) : c'est juste une présentation de tous les véhicules du jeu. Encore une fois, c'est très très beau !!!





GRAPHISMES 17

Du mapping à perte de vue sur tous les véhicules, des décors somptueusement bien foutus, bref, c'est beau sur toute la ligne.





ANIMATION 18

Que dire de plus sinon que, mis à part quelques rarissimes moments de ralentissement, c'est là encore du grand art sur toute la ligne, quelle que soit la vue adoptée.





MANIABILITÉ 18

Parfois, les changements de caméra gênent quelque peu, mais dans l'ensemble, c'est du très bon, surtout en vue intérieure. En fait, c'est quasiment parfait.



SON/BRUITAGE 18

Un peu à la manière de Wipe Out, les musiques sont très "techno-planantes" et les voix du speaker sont surprenantes et très drôles ! A écouter d'urgence !



J'AIME

- Toute la 3D en temps réel !
- 50 pistes différentes.
- 6 thèmes graphiques
- Tous les modes de jeu.



J'AIME PAS

- Deux consoles pour jouer en "link"!
- Quelques microscopiques bugs ou ralentissements.

95%



EN RÉSUMÉ

"Du jamais vu sur une console !" Tout comme Wipe Out, Destruction Derby est l'un des jeux qui marquera cette année 1995. La prouesse technique réalisée est telle qu'on se demande encore comment on pourra faire aussi bien à l'avenir. Mais bien plus que le côté tape-à-l'œil indéniable, c'est bien l'intérêt et le fun présents ici qui font de ce jeu un titre incontournable pour tout acheteur de PlayStation!

C'EST BIEN L'EQUIPE DE DEVELOPPEMENT REFLECTIONS QUI A FAIT DESTRUCTION DERBY ! Mille excuses aux "vrais" auteurs...

MEGADRIVE

EDITEUR : SEGA
NOMBRE DE JOUEURS : 1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
CONTINUE : NON
DIFFICULTÉ : MOYENNE
EXISTE SUR : MEGADRIVE







Sur fond de statue de la Liberté légèrement destroy (comme dans la Planète des singes), vous voilà face à un ennemi qui vous agresse verbalement avant de passer à l'agression physique...



COMIX ZONE

Sega fait très fort avec ce jeu, car je vous défie d'avoir déjà joué à un soft comme Comix Zone. Son concept consiste à mélanger la plate-forme et la baston, mais c'est surtout le déroulement du jeu qui est tout à fait novateur. Le héros se retrouve en effet dans un album de BD et passe de case en case selon sa progression. Vous visualisez l'action comme si vous lisiez une BD. Dans chaque case, le héros peut trouver soit des ennemis à éliminer soit des pièges à déjouer. À chaque fois, les personnages se parlent comme dans une BD, avec des bulles qui apparaissent en français s'il vous plaît ! Les dialogues sont ridiculeusement débiles dans le plus pur style des Comics américains. À chaque coup porté à un ennemi, vous avez droit au catalogue complet des onomatopées qui s'affichent en gros toujours façon cartoon. Bien qu'un peu lassant pour cause d'ennemis trop longs à détruire, le jeu est formidablement prenant grâce au système original choisi par Sega. Le héros passe de case en case avec élégance et surtout un réalisme dû à d'excellentes animations du sprite principal. Les graphismes de chaque décor sont superbes et très variés, et de nombreuses animations ou effets spéciaux viennent donner du mouvement. Lorsque vous mourez, par exemple, votre ennemi commente votre défaite en vous signalant que «c'est la fin, mec !» et une main de dessinateur vient tracer une croix au stylo rouge sur votre corps sans vie. Sans hésiter, Comix Zone est vraiment un jeu de baston original et que je conseille à tous.

OLIVIER.



Voici un cas de figure que vous pourrez trouver parfois. Le côté piquant de la chose est que votre personnage pense tout haut grâce au système de bulles qui apparaissent. Dans certains cas, on rigole bien car les conseils donnés sont carrément ridicules, jugez-en plutôt par vous-même avec ces clichés...














Roadkill mon pote ! Roadkill est un rat, et vous devez le libérer car c'est un bon ami à vous. Ne négligez pas cette bestiole, car elle vous suivra tant qu'elle pourra, et elle dénichera les items comme ce couteau en bas à droite, auparavant caché dans le mur



Pour passer d'une case à l'autre, un simple scrolling n'aurait pas suffit. Votre perso passe en effet dans la case suivante dans un mouvement svelte et réaliste.

TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS

Un truc, là : quand vous apercevez un rat en cage, ne le laissez pas dedans. Un bon coup de latte dans la cage, et vous aurez un nouveau copain qui vous suivra presque partout. Ce dernier dénichera pour vous les items cachés.



TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS





DES COUPS REALISTES

COMPARATIF • COMPARATIF

SUPERMAN

Il est bien difficile de trouver un jeu analogue à Comix Zone, car ce dernier est vraiment sans précédent. Pour son côté baston, on peut en fait comparer Comix Zone à de nombreux beat-them-up à progression, mais c'est plutôt dans les jeux basés sur des super héros ou des personnages de Comics qu'il faut chercher. Superman est un bon exemple de jeu similaire, car l'aspect BD et cartoon y est bien présent. Les coups sont identiques, mais Comix Zone propose davantage. On y trouve le plaisir de la découverte et des surprises dans un univers de BD superbement bien rendu. Pas d'hésitations, c'est Comix qui l'emporte

COMPARATIF • COMPARATIF





OLIVIER

EN RÉSUMÉ

Avec ce génialissime Comix Zone, Sega nous prouve que l'on peut encore innover en matière de jeux vidéo. Ce jeu de baston est non seulement original mais aussi superbe graphiquement, et surtout très bien animé.

GRAPHISMES



Les décors et les sprites sont de très bonne facture. C'est incontestablement le décor BD qui donne à ce jeu son originalité.

ANIMATION



Les mouvements sont fluides et les effets spéciaux du décor bien conçus. On se croirait dans une BD interactive.

MANIABILITÉ



Malgré un petit manque de précision dans l'enchaînement des coups, on contrôle le héros avec facilité.

SON/BRUITAGE



Les bruitages sont variés et sympa. Les musiques restent dans la veine Megadrive, c'est-à-dire assez moyennes





J'AIME

- La première BD sur Megadrive.
- Un jeu de baston hyper original.
- C'est beau et bien animé.



J'AIME PAS

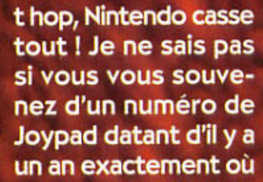
- Pas de continus.
- Un peu lassant.
- C'est tout !



SUPER NINTENDO

EDITEUR: RARE/NINTENDO
NOMBRE DE JOUEURS : I À DEUX SIMULTANÉMENT
GENRE : COMBAT
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 8
CONTINUE : ILLIMITÉS
DIFFICULTÉ : MOYENNE
EXISTE SUR : ARCADE





Et hop, Nintendo casse tout ! Je ne sais pas si vous vous souvenez d'un numéro de Joypad datant d'il y a un an exactement où l'on vous parlait de la charte Nintendo qui interdisait les jeux trop violents. Eh bien voilà, ils ont craqué, Nintendo a craqué. Les pauvres, ils en avaient marre de ces univers roses avec des champignons qui rient "hahahaha" et des petits dinosaures qui pouffent "huhuhu". Fini tout ça. Killer Instinct est une débauche de sang et d'effets spéciaux noirs et glauques. Voilà donc que pour la joie des grands mais pas des petits, Killer Instinct débarque chez nous. Pas pour les petits, car lors de sa sortie aux États-Unis, le jeu a bénéficié d'une interdiction aux moins de 13 ans. On ne badine pas avec le puritanisme là-bas. Vous dirigez donc dix personnages plus louches les uns que les autres, dont l'histoire finalement ne nous intéresse guère. Mais enfin passons cette introduction qui n'en finit pas, qui traîne et qui n'apporte rien. Voyons plutôt le jeu en lui-même.

Killer Instinct, le jeu le plus violent de la galaxie est aussi d'ores et déjà en développement sur Ultra 64. Le jeu pourrait bien être présenté en novembre prochain au Japon. De source Nintendo, celui-ci serait mieux que la version arcade. Accrochez-vous ! Ce jeu est un killer.

SORTIE PRÉVUE 04/10 1995

Dans ce jeu, en plus de pouvoir achever son adversaire, on a aussi la possibilité de le ridiculiser. Il suffit juste de faire un certain mouvement, tout comme si l'on voulait l'achever. Celui-ci se mettra alors à effectuer des mimiques ridicules, ou effectuera quelques pas de smurf. En voici quelques-uns :



JAGO DROITE, BAS, GAUCHE + B



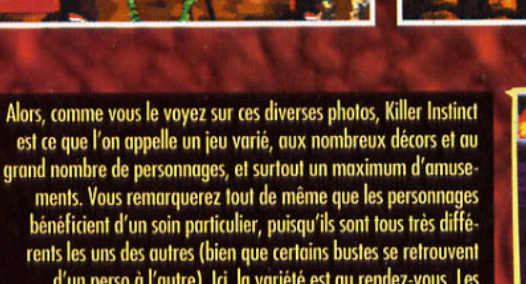
ORCHID DROITE, BAS, GAUCHE + X





T.J. COMBO BAS, BAS, BAS, + L

KILLER INSTINCT



Alors, comme vous le voyez sur ces diverses photos, Killer Instinct est ce que l'on appelle un jeu varié, aux nombreux décors et au grand nombre de personnages, et surtout un maximum d'amusements. Vous remarquerez tout de même que les personnages bénéficient d'un soin particulier, puisqu'ils sont tous très différents les uns des autres (bien que certains bustes se retrouvent d'un perso à l'autre). Ici, la variété est au rendez-vous. Les décors, nombreux, font toujours preuve de bon goût, et chacun d'entre eux bénéficie de musiques de qualité adaptées à l'atmosphère dudit décor. C'est donc tout naturellement que ce jeu sera élu jeu de combat de l'année sur Super Nintendo. Et comme dirait Nintendo, "on n'est jamais si bien servi que par soi-même !".





Rahh oui le jeu, le jeu ! Vous trouverez donc le jeu décrit sous toutes ses coutures, dans ses moindres détails, et apprendrez même des secrets que Nintendo France ne connaît pas (les voilà bien feintés avec leurs champignons qui font hahaha !). Donc, à la base, nous sommes en face d'un énième Street Fighter, dont la principale particularité est d'inaugurer un nouveau système de combo, et dont la réalisation est tout simplement parfaite, que ce soit au niveau de la maniabilité, des graphismes ou du son. Des décors d'enfer bien que parfois un peu confus, des combattants de toute beauté et un rendu de violence encore jamais vu. Non pas que les têtes volent dans tous les sens (le syndrome Mortal Kombat est absent), mais la vitesse du jeu et les bruitages procurent au jeu un très grand réalisme. Les champignons roses n'ont plus qu'à bien se tenir. Voilà, vous savez tout. Maintenant, vous n'avez plus qu'à acheter le jeu, revenir ici-même dans le magazine et contempler enfin ce que vous pourrez faire avec vos mains dans ce jeu.

Greg





Chaaaaarrrge!

Dans Killer Instinct, un concept qui n'est malheureusement pas indiqué dans la notice et qui pourtant est très pratique, la charge. La charge est ce que l'on pourrait appeler un "état second" du personnage, comparable à une montée d'adrénaline. Dans cet état de charge, le personnage est plus puissant, plus rapide, et a accès à de nouveaux coups, et donc de nouveaux combos. Les coups, je vous laisse les trouver (je vais me faire tuer par la hot-line de Nintendo, moi !). Je ne vous donne ici que les techniques pour "charger" votre personnage. Il y a différentes méthodes applicables.



La première méthode pour charger un personnage est la suivante : attendez que votre adversaire vous inflige un combo, et brisez son enchaînement par un "combo breaker" indiqué dans la notice. Vous serez alors super fier d'avoir ridiculisé son enchaînement et aurez donc pris l'avantage psychologique sur lui. Vous êtes "chargé".


Un autre moyen d'être en mode "charge" est tout simplement de ressusciter après une défaite. Mais un seul coup, et vous êtes mort !




Sabrewulf est un personnage qui peut s'auto-charger. Il vous suffit de faire un demi-tour arrière avec le bouton X. Sabrewulf poussera son cri et sera chargé.


Spinal a une chance supplémentaire d'être chargé. Il lui suffit pour cela d'absorber les projectiles que lui envoie un ennemi. Mais attention, si vous en absorbez trop, vous aurez un choc en retour.

LLER
TINCT







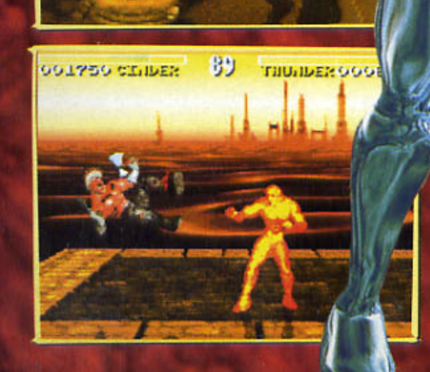
















Eyedol le dernier boss

Le voici, le seul affreux que vous ne pouvez pas prendre de base. Accessible grâce à un cheat-mode sur arcade ou sur Super Nintendo, il est malheureusement encore tenu secret. Mais cela ne l'empêche pas d'être un adversaire coriace. Mon conseil pour le battre est de jouer les combos fous avec Orchid, ou d'être très très défensif avec T.J. Combo. Mais c'est vous qui voyez, hein !





Comme vous êtes des petits rigolos (rigolotes), vous allez vouloir jouer dans une cave, avec des crânes comme spectateurs et une ambiance très "catacombes parisiennes". Donc voilà comment faire pour jouer dans un décor comme celui pré-cité. Lors d'un jeu à deux, le premier joueur doit appuyer simultanément sur Haut + Y et le second doit appuyer sur Bas + B, et vous aurez le décor caché. Attention, cette manipulation est à effectuer lorsque vous choisissez votre personnage, et surtout, surtout que tout cela soit fait SIMULTANÉMENT, sans quoi l'astuce sera nulle.

King of Combo !

Dans ce jeu, un concept essentiel qu'il faut maîtriser : le combo. Le "combo", comme on l'appelle en jeu de combat, est un enchaînement dévastateur de coups qui permettent d'en mettre plein la tronche à son adversaire en un minimum de temps. Pour entamer un combo, appuyez sur Y et enchaînez sur A, puisque le bouton A fait face au bouton Y. B fait face à X, et L fait face à R. Regardez votre manette, vous comprendrez aisément. Logiquement, si vous frappez un adversaire en appuyant sur Y puis A, vous aurez accès à des "bonus combo" puisque vous aurez trouvé la bonne combinaison. Un bonus combo est un enchaînement de coups que vous "offre" la console. Avant de vous détailler un combo-typique, laissez-moi vous donner un truc génial qui passe vraiment bien : faites un saut, Y puis A ou L puis R, puis un coup spécial à effectuer avec le bouton X. C'est ce que l'on appelle un "valid opener" qui vous permet de débuter un combo et de le commencer comme vous le souhaitez. Il existe environ 340 combos différents possibles par personnage.



Avec le personnage Jago, effectuez un demi-tour vers l'arrière avec le bouton A...

...puis enchaînez par une pression sur le bouton B car le mouvement précédent était un "valid opener" qu'il convient de poursuivre...

...en enchaînant avec un coup de sabre, demi-tour arrière avec le bouton X...

...puis un second demi-tour arrière avec le bouton X...

...le coup n'a été effectué que deux fois, mais la console en ajoute un troisième...

...auquel vous enchaînerez un coup avec le bouton B qui déclenchera une pluie de coups de pied...

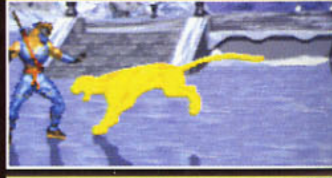
...avant de finir avec un dernier demi-tour arrière et le bouton X sur lequel vous appuierez deux fois. Le personnage finira sur un coup de pied.

Et voici comment on arrive très facilement à faire un 10-hit combo, soit en français un enchaînement de 10 coups successifs, difficilement parables par l'adversaire. Le maximum réalisable étant de 48 combos, et le record de la rédac est de 34.

Dans ce jeu, les sprites ont été conçus de manière révolutionnaire. Ce ne sont pas des sprites dessinés sur une palette graphique, ou des acteurs digitalisés. Et encore moins des animations en pâte à modeler ou en "stop-motion" comme peuvent l'être Clayfighter ou Savage Reign. Non, ici c'est la technologie de Donkey Kong Country qui est en cause. Les personnages ont été modélisés sur Silicon Graphics, puis adaptés graphiquement pour les performances de la Super Nintendo. Cela nous donne de sympathiques effets de morphing que vous pouvez admirer ici. Cinder devient une flamme et fonce sur son adversaire pour le consumer.









Le principe de résurrection

Glacius n'a plus de vie. Jago lui donne donc le coup fatal...



L'écran est rouge ; il est temps de manipuler votre paddle comme un excité !



Si l'opération a réussi, le combat reprend.

Dans ce jeu, il y a un principe très spectaculaire, celui de la résurrection. Celui qui en fait, vous donne une seconde chance de mettre au tapis celui qui a osé vous battre. Pour ce faire, lorsque vous avez perdu le combat et que l'écran devient rouge, si votre adversaire décide de ne pas vous achever (ou est trop lent pour le faire) vous pouvez tenter votre chance. Pour ce faire, appuyez comme un forcené sur tous les boutons de votre manette, en remuant énergiquement les directions de votre paddle. Si cela est effectué correctement, votre personnage regagnera 1 % de sa vie, et sera cinq fois plus fort. Mais un seul coup, et il perd définitivement.



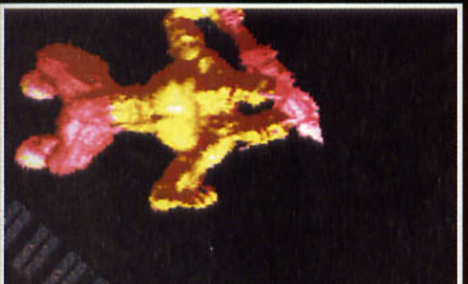








C'est la chute finale !





Le dernier boss, Eyedoll, est un coriace. Quelle joie pour nous de le voir alors s'écrouler de tout son long dans une mare de lave bouillonnante après une chute d'une cinquantaine de mètres, le tout en zoom et rotation, bien évidemment. Mais ne riez pas, ce sort attend tous les personnages du jeu. Il suffit d'envoyer un projectile au personnage vaincu lors de combats se déroulant sur des décors en hauteur.

La fin du jeu

Comme on est gentil, on vous montre la fin d'Orchid, pour vous faire découvrir la joie du Computing Graphic sur Super Nintendo. Bien entendu, ce sera à vous de voir les autres fins.



Un CD cadeau

Vous ne rêvez pas ! Il s'agit bel et bien d'un CD audio contenant toutes les musiques du jeu Killer Instinct. Ce CD se trouve à l'intérieur de chacun des boîtes du jeu. Killer Instinct c'est un jeu plus un CD !

TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS

Si vous avez envie de mettre un peu de piment dans le jeu, il vous suffit, au moment de choisir votre personnage, d'appuyer sur Haut + Start : cela vous permettra de combattre avec un personnage que la console aura choisi.



TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS







Les Fatalités

Dans ce jeu, Nintendo a inclus les éléments qui, il y a deux ans, le faisaient frémir dans Mortal Kombat, j'ai nommé les fatalités, la possibilité d'achever son adversaire à la fin d'un combat. Mortal Kombat fut censuré dans sa version Nintendo, mais ici rien de cela. En voici donc un léger échantillon en photos. De plus, je vous en donne quelques-uns. Il y en a trois différents par personnage, sachez-le :

Jago: Arrière, arrière, avant, avant + Y



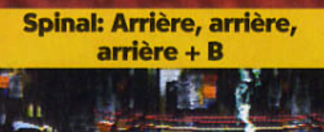
T.J.Combo: Arrière, bas, avant + A



Glacius: Arrière, bas, avant + Y



Spinal: Arrière, arrière, arrière + B





Orchid: Arrière, arrière, avant, avant + R



Chief Thunder: Avant, bas, arrière + A

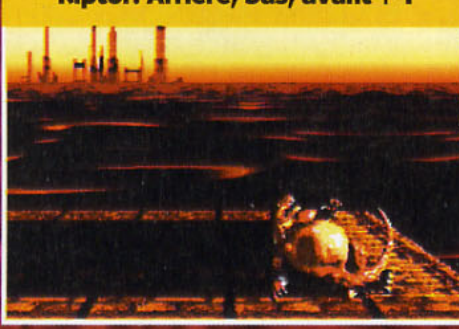
Fulgore: Arrière, bas, avant + A



Cinder: Arrière, bas, avant + R

Sabrewulf: Arrière, arrière, avant + Y

Riptor: Arrière, bas, avant + Y







GRAPHISMES 17

Beaux et colorés, ils sont malheureusement un peu trop fouillis pour être parfaits. Du très bon travail tout de même.



ANIMATION 18

Les personnages bougent fort bien, et certains de leurs mouvements sont impressionnants. Une mauvaise note cependant sur Eyedol et Riptor pour certains mouvements.





MANIABILITÉ 18

Ce n'est pas encore du Final Fantasy, mais on s'approche de la qualité ultime grâce à des digits vocales excellentes, et certains passages musicaux divins.





SON/BRUITAGE 20

Jamais jeu de combat ne fut aussi facile à prendre en main. Même le plus abruti des crétins est capable de sortir d'impressionnants enchaînements. Du tout bon.



J'AIME

- Une maniabilité à toute épreuve
- La réalisation d'enfer
- Originalité, longueur du jeu



J'AIME PAS

- Certains graphismes sont trop fouillis et gênent la visibilité
- Un autre jeu de baston...



95%

EN RÉSUMÉ — GREG

Bien sûr, Killer Instinct est un des très nombreux jeux de baston qui fleurissent sur Super Nintendo, mais vu que celui-ci est bon, ben on lui pardonne. On lui pardonne parce qu'il est beau, jouable, accessible, original et surtout qu'il prouve que Nintendo n'a vraiment pas fini de nous surprendre.

TEST

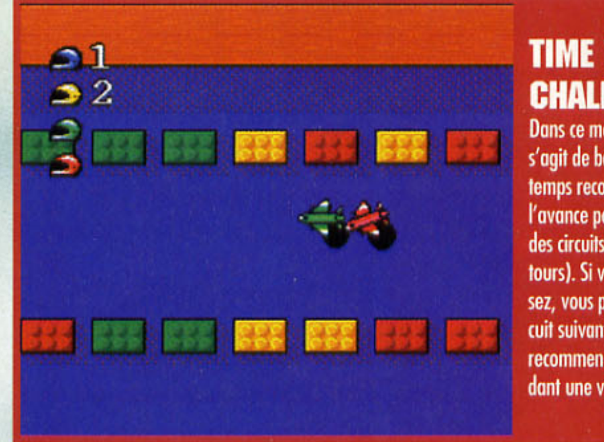
MEGADRIVE

EDITEUR : CODEMASTERS
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4
SPÉCIAL : DEUX PRISES
MANETTES SUR LA CARTOUCHE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 2
CONTINUE : 3
DIFFICULTÉ : MOYENNE
EXISTE SUR : MEGADRIVE

MICRO MACHINES 96

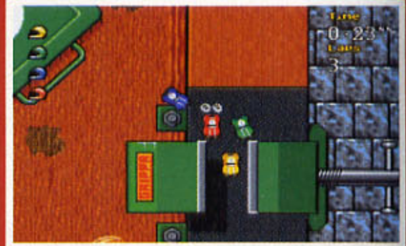
C'est le retour des petites voitures colorées pour une troisième cartouche qui regorge de nouvelles possibilités. Pour ceux qui ne connaissent pas le principe de la saga Micro Machines, vous devez savoir que Codemasters a choisi de développer un jeu utilisant les petites voitures que les enfants aiment à balancer contre les murs pour faire des accidents... On les appelle des Micro Machines. Ces petites majorettes sont utilisées dans des courses de un à quatre joueurs. Quel que soit le mode de jeu choisi, le principe du jeu est simple : il faut rester sur la route et foncer droit devant ! Le problème est que vous ne voyez pas la totalité du circuit comme sur ce montage que nous vous avons concocté. Si vous jetez un coup d'œil aux autres photos de cette page, vous comprendrez le problème. Il s'agit donc toujours de bien anticiper pour ne pas tomber dans les précipices ou se faire bloquer par les objets qui traînent un peu partout. De nombreux modes de jeux sont dispos, et vous pourrez jouer contre le temps pour vous entraîner sur les 27 circuits, choisir le mode "un contre un" en vous débarrassant de votre adversaire, ou encore préférer le mode de course normal avec quatre bolides. Cette nouvelle version n'apporte pas de grands bouleversements dans le jeu lui-même, loin de là. On retrouve exactement le même système et le même style de circuits, seuls les décors ont changé. Par contre, c'est beaucoup plus fluide et rapide et le nombre de circuits a triplé. Bref, on s'amuse toujours autant et même un peu plus que d'habitude grâce à la présence du mode "construction kit" permettant de créer vos propres circuits. Un bon jeu qui devient dément à quatre joueurs.

Olivier.



TIME TRIAL CHALLENGE

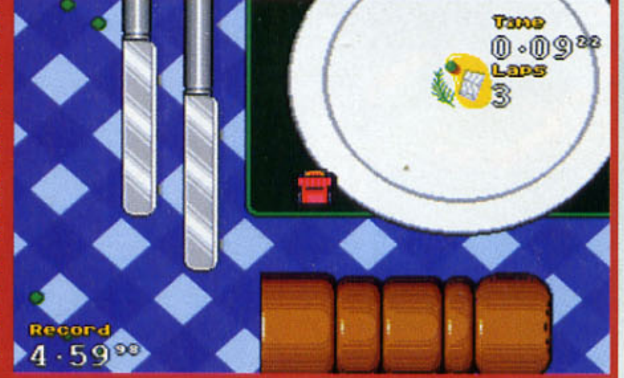
Dans ce mode de jeu, il s'agit de battre un temps record fixé à l'avance pour chacun des circuits (trois tours). Si vous réussissez, vous passez au circuit suivant, sinon vous recommencez en perdant une vie.



Un petit truc si vous avez pris un peu trop de retard dans le circuit Vice Squad : il est possible de bloquer les adversaires qui veulent vous mettre un tour dans la vue. Il suffit pour cela de freiner et d'attendre juste après cet étau qui va commencer à se fermer si vous restez là. Quand les autres arrivent, ils se trouvent bloqués pendant quelques secondes, secondes pendant lesquelles vous pourrez refaire votre avance.

CHALLENGE

Vous jouez dans ce mode à quatre bolides, et il s'agit d'arriver le premier. Dans le cas contraire, vous perdez une vie et recommencez le circuit. Il faut signaler que chacun des modes que je vous décris ici est possible de un à quatre joueurs humains ou géré par la machine. De plus, chacun possède également deux niveaux de difficultés : normal et pro.



CONSTRUCTION EN KIT

La grande nouveauté du jeu est que l'on peut désormais construire son propre circuit grâce à un éditeur de circuits très perfectionné et complet, puisqu'il fonctionne comme un vrai logiciel de création avec sauvegarde des circuits et tout ce qu'il faut pour construire le circuit de ses rêves.













HEAD TO HEAD

Dans ce mode classique de Micro Machines, vous jouez à un contre un, et dès que vous vous faites trop distancer par votre adversaire, vous sortez de l'écran et vous perdez une boule de votre couleur située en haut à gauche.



ON PEUT JOUER À QUATRE !

On retrouve le principal intérêt des jeux précédents, à savoir le jeu à plusieurs. Lorsque vous voulez jouer à trois ou quatre joueurs, Codemasters a fait très fort avec deux sorties manettes sur la cartouche, ce qui vous évite de trouver un quadrupleur pour votre Megadrive.



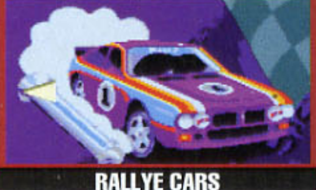
MODE 4 : LEAGUE

En League, vous courez sur tous les circuits qui se suivent, quelle que soit votre place dans la course précédente. Par contre, un classement s'affiche entre chaque course, et vos points s'ajoutent comme en Formule 1.

27 CIRCUITS POUR 18 BOLIDES DIFFERENTS !



FORMULA 1 — SOLAR CAR



RALLYE CARS



JET PLANES



VINTAGE CARS



GO KARTS



OFF ROADERS



BUGGIES



4X4





OPEN TOP

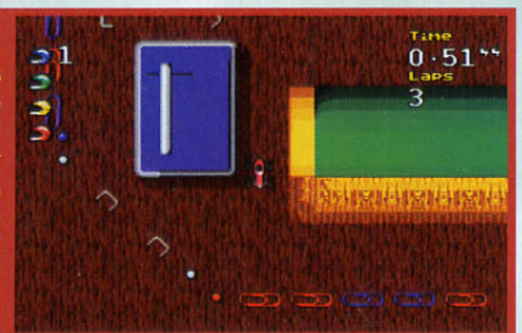


HOVERCRAFT



DUMP TRUCKS

Les raccourcis sont possibles car vous pouvez vraiment aller partout, à condition de ne pas rencontrer d'objets qui vous barrent le passage. Dans le circuit Stamper Stress par exemple, vous pouvez passer sous la lampe en longeant le cahier. Cela vous permet de gagner quelques mètres.





En mode "Knockout", vous pouvez inscrire jusqu'à 16 joueurs qui s'affronteront dans un championnat sous forme de matchs à un contre un. À vous de trouver 15 personnes !



OLIVIER



EN RÉSUMÉ

Encore plus fluide, encore plus de circuits, encore plus de bagnoles délirantes, encore plus de gadgets comme le "construction kit" et toujours autant de plaisir à quatre joueurs simultanément. Que demander de plus ? Pourquoi n'y avoir pas pensé pour le deuxième épisode ?



GRAPHISMES 18

Sans être absolument affolants, les graphismes du jeu sont réussis et surtout proposent des décors géniaux et très réalistes.





ANIMATION 18

Le top du top de la fluidité qui va vite ! Encore plus fluide que les deux jeux précédents, ce jeu mérite la note maximale du scrolling qui tue !





MANIABILITÉ 15

Les bolides sont vraiment maniables avec accélération et freinage faciles, mais il est toujours aussi dur d'anticiper les virages. Remarquez, c'est cela qui est drôle...





SON/BRUITAGE 15

C'est conventionnel question bruitages, mais les musiques sont bien entraînantes. Pendant les courses, on n'a le droit qu'aux bruits d'accélération.



J'AIME

- Mode "contruction kit" pour fabriquer ces circuits.
- 27 circuits différents.
- Mode "4 joueurs" très prenant.



J'AIME PAS

- Une impression de déjà vu...
- Il faut apprendre les circuits par cœur.

81%

A PLUSIEURS : 92%

SUPER NINTENDO

EDITEUR : OCÉAN
GENRE : TUERIE GORE
NOMBRE DE JOUEURS : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 18
SPÉCIAL : SUPER FX 2
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 5
CONTINUE : SAUVEGARDE
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
EXISTE SUR : PC, JAGUAR, MEGADRIVE 32X



On attendait avec impatience l'arrivée de la version finale après la preview du mois dernier, tant Doom nous avait séduits sur Super Nintendo. Les développeurs ont vraiment poussé les limites de la machine à l'extrême. Grâce à la présence du Super FX 2, on peut enfin jouer à un vrai jeu en 3D mappée sur Super Nintendo (pour les explications techniques sur la 3D mappée, lisez le Docpad du mois dernier). Fini la 3D bizarre de jeux à la Stunt Racer, bonjour le réalisme ! Les décors sont mappés, et vous pourrez aller vraiment où bon vous semble, la fluidité vous faisant croire, quasiment en plein écran, que vous êtes plongé dans cet enfer bourré de créatures malfaisantes.

VOYAGE EN ENFER

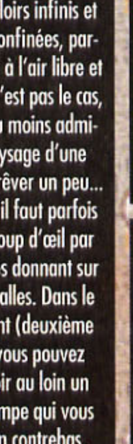
Il ne faut bien sûr pas être trop difficile quand on connaît les versions micros, mais tout possesseur d'une Super Nintendo sera obligé d'être agréablement surpris en voyant pour la première fois Doom tourner sur sa machine. Pour ceux qui ne connaissent pas ce jeu, il faut savoir que vous débutez au fin fond d'un complexe souterrain bourré de monstres et de soldats ennemis dont le seul but est d'empêcher votre progression vers la sortie. Le principe du jeu vous demande de progresser au sein de ce complexe en ramassant tout ce que vous trouvez et en essayant de survivre. Pour cela, vous pouvez tirer sur vos ennemis lorsqu'ils sont à votre portée. Les munitions sont limitées, tout comme le sont votre protection d'armure et vos points de vie. Doom n'est donc pas seulement basé sur le massacre d'ennemis, mais aussi sur la recherche d'items nécessaires à ce massacre justement. Car si pas cartouches, pas pan-pan, fini mumuse et bye bye boucherie ! Car il ne faut pas oublier que, même s'il faut s'orienter un minimum et trouver une clef par-ci ou des munitions par-là, Doom est un jeu gore et hyper violent. Un conseil pour nos lecteurs dont les parents surveillent les loisirs : jouez à Doom en cachette, car les gerbes de sang et les cadavres éventrés y sont chose courante. C'est d'ailleurs, j'imagine, un des arguments de vente du jeu. Bien que je ne sois pas spécialement pour ce genre d'argument - "y a des tripes, donc c'est bon !" - je dois dire que le fait que Nintendo assume enfin la violence de ses jeux sans sourciller me remplit de joie. On peut enfin taper sur quelqu'un et voir couler du sang rouge, non plus vert ou bleu. Je connais beaucoup d'entre vous à qui cela risque de plaire. Mais l'aspect gore n'est pas le seul aspect positif de Doom, c'est aussi son extraordinaire intérêt débile qui prime. Je m'explique : n'importe quel joueur de jeux vidéo est obligé de rester cloué devant ce jeu pendant de longues heures tant il aura toujours envie de progresser plus loin. L'intérêt ludique est donc présent, et la durée de vie suffisante grâce à un agréable dosage entre difficulté parfois importante et sauvegardes bien pratiques. Par contre, que l'on soit bien d'accord, l'intérêt général est plutôt mince car Doom n'est qu'un jeu dans lequel on doit sortir d'un labyrinthe de couloirs bourrés de monstres et de cadavres sanguinolants. Puisqu'il est techniquement excellent, je me vois donc dans l'obligation de vous le conseiller, cela canalisera votre énergie négative, vous verrez...

Olivier.



LE JEU DE MASSACRE

Voici un bon résumé de ce que vous trouverez dans Doom sur Super Nintendo : des cadavres partout. Doom joue en effet sur deux tableaux, celui de la violence sauvage et sans concession, mais aussi sur les effets gore et sanguinolants. Avouez que débouler dans des salles sombres et découvrir des dizaines de corps allongés devant vous, ça file la frousse, non ?



Doom n'est pas qu'un jeu de couloirs infinis et de salles confinées, parfois on sort à l'air libre et quand ce n'est pas le cas, on peut au moins admirer le paysage d'une fenêtre et rêver un peu... Plus utile, il faut parfois jeter un coup d'œil par les fenêtres donnant sur d'autres salles. Dans le cas présent (deuxième cliché), vous pouvez apercevoir au loin un fusil à pompe qui vous attend en contrebas.



Ne me dites pas que vous n'êtes pas tenté par un petit mitraillage en règle de cette série de guérites comportant chacune un trooper. Visez, tirez en balayant de gauche à droite et récupérez les items parmi les tripes qui jonchent le sol.

DOOM

Vous l'avez compris, le principe du jeu est de foncer droit devant et tirer sur tout ce qui bouge. Mais si ce principe de base reste valable pendant la vingtaine de niveaux du jeu, il ne faut pas oublier que l'on a été un jour intelligent ! Si vous passez les niveaux en cherchant uniquement la porte de sortie sans vous intéresser aux items qui jonchent le sol, vous n'irez pas loin. D'ailleurs, dès la première porte bloquée, vous comprendrez que Doom n'est pas seulement un jeu de visite de couloir kill-kill. Lorsque vous tombez sur une porte avec une couleur bleue, rouge ou jaune sur les côtés, vous devez posséder la clef de couleur correspondante pour espérer pouvoir l'ouvrir. Très vite, vous apprendrez à regarder partout pour trouver ces fameuses clefs.

COMPARATIF • COMPARATIF

DOOM CONTRE WOLFENSTEIN 3D

Pas de comparaison possible sur Super Nintendo, malgré le fait que les deux jeux soient sortis de la même maison. Le premier est à considérer aujourd'hui comme un pionnier du style "oldies but goodies" comme les Pac Man ou les Astéroïd des années 80 ! Là où Wolfenstein était lent, vide, sans décors, sans ennemis, sans sang rouge, Doom propose le contraire en mieux ! Il est vrai que Nintendo Japon avait censuré le jeu sans se donner la peine de prévenir les développeurs, mais cela ne rattrape pas les autres défauts. Pas d'hésitations donc, c'est Doom qu'il vous faut car ce jeu a révolutionné le monde des micros et il ne manquera pas de passionner un grand nombre d'entre vous.



COMPARATIF • COMPARATIF





COINCEZ LES CACODÉMONS SOUS LES PORTES !

Il faut avouer que c'est assez rare, mais si vous avez des BZZZZ, vous pouvez tenter de bloquer un ennemi sous une porte qui se referme. Le timing est important, mais quand le coup est réussi, c'est très rigolo. De plus, vous pouvez achever l'infortunée créature sans qu'elle puisse répliquer. Le risque : que la porte se referme juste un peu trop tard...

DES PLANS POUR VOUS AIDER

Quand vous appuyez sur la touche Select, vous avez droit au plan du niveau qui ne vous montre que les endroits par lesquels vous êtes déjà passé. Par exemple, sur le premier cliché, vous apercevez une sorte de tête



mais lorsque vous aurez progressé un peu plus, cette tête sera entourée de kilomètres de couloirs. Dans le deuxième cliché, vous avez presque terminé le stage et vous avez le droit à un autre jeu dans le jeu : Picross ! À vous de trouver l'objet dessiné par le niveau que vous venez de traverser...

LES MONSTRES DE DOOM



TROOPER

Les humains soldats ennemis du jeu. Vous les trouvez partout, et ils sont ridicules. Le problème est que bien qu'ils soient tous de sexe masculin, ils se multiplient à grande vitesse et ont tendance à venir sur vous rapidement.



LOST SOUL

Ces têtes de mort qui flottent dans les airs se collent contre vous, et vous aurez bien du mal à vous en débarrasser. Vous devez savoir néanmoins qu'un seul coup de fusil les détruit à bout portant, ce qui n'est pas le cas quand elles sont à quelques mètres de vous.



CACODEMON

Cette créature ovoïdale n'est en fait qu'une tête très vilaine dont la bouche est remplie de dents et qui vous tire dessus. Cet ennemi est sans doute celui qui vous demandera le plus de tirs pour pouvoir en venir à bout.

IMP

Ce sont les créatures de base non humaines de Doom, et vous les retrouvez dès le premier stage. Elles crachent des boules de feu et se déplacent rapidement. Leur préférence est l'attaque par derrière.



HELL BARON

On l'appelle le baron de l'enfer, mais il s'agit en fait de minotaure...

DEMON

Il est très moche. Du coup, il aime se venger en écorchant des humains, et vous êtes justement un humain perdu dans un nid de démons ! Cet ennemi n'est dangereux qu'en combat rapproché.



QUOI MA GUEULE !

En plus d'un pourcentage de santé restante, une série de visages explicatifs vous indique si vous êtes plutôt en pleine forme ou bien au seuil de l'agonie.


Jusque la, tout va bien.


Mais bon, méfiance !


Ah, la, il m'a pas loupé !


Même pas mal, d'abord.


Ouuumpffff ! Damned...


Enfer je... arrrrrrggg !

TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS

Un bon moyen de ne pas affronter les ennemis difficiles face-à-face est de se cacher derrière un obstacle tout en pouvant continuer à leur tirer dessus. Dans l'exemple du cliché, il est difficile d'affronter ce cacodémon alors que vous ne possédez plus qu'un simple flingue. Plaquez-vous contre le mur avec le coin pour vous protéger des tirs du monstre, tout en gardant une partie de ce dernier dans votre ligne de mire. Tirez et veillez à bien vous protéger.



TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS



FOUILLEZ PARTOUT !

Je sais que Doom est parfois tellement cruel que vous passez votre temps à fuir poursuivi par une meute de Lost Soul ou de Demon, mais il ne faut pas oublier de regarder partout et notamment dans ce deuxième stage du troisième monde (Slough of Despair). Si vous regardez bien le premier cliché, vous apercevrez un morceau de Chaingun caché derrière le mur gris. Comme vous ne pouvez pas l'atteindre, il faut trouver le truc : passer deux fois sur le triangle rouge se trouvant sur la gauche. Vous verrez alors le mur disparaître dans le sol et la mitrailleuse lourde sera à vous.







ET CA CONTINUE EN GORE ET EN GORE !!!









LE CYBER-MINOTAURE

Ce boss de fin du deuxième monde est moyennement coriace. À vous de bien vous armer dans les salles environnantes et de bien vous protéger en le canardant.





TOUTES LES ARMES DE DOOM

Vous débutez l'aventure avec vos poings et un petit flingue de rien du tout ! Rapidement, vous vous rendez compte qu'il faut passer sur les cadavres humains pour récolter des munitions pour votre revolver, sans quoi il faudra utiliser vos poings, arme suicidaire dans un jeu comme Doom. Au fur et à mesure de votre progression, vous trouverez des armes dont voici la liste complète. Il suffit d'appuyer sur le bouton adéquat pour passer d'une arme à l'autre à condition d'avoir trouvé assez de munitions.


À MAINS NUES !




FLINGUE DE BASE


FUSIL A POMPE






MITRAILLEUSE LOURDE


LANCE-ROQUETTES



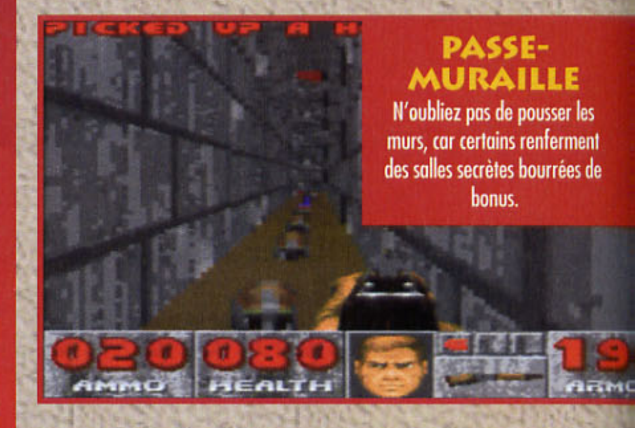

FUSIL À PLASMA


BFG9000



AMBIANCE DIABOLIQUE

Et un petit symbole satanique, un ! Si l'on ne trouve pas énormément de pentacles dans la version Super Nintendo (Nintendo a quand même censuré un peu), cette croix à l'envers en est la preuve.



PASSE-MURAILLE

N'oubliez pas de pousser les murs, car certains renferment des salles secrètes bourrées de bonus.

LES ITEMS


PHARMACIE DE CAMPAGNE


CARTE DU NIVEAU


BONUS ARMURE 100%


CARTOUCHES, ÇA PEUT SERVIR

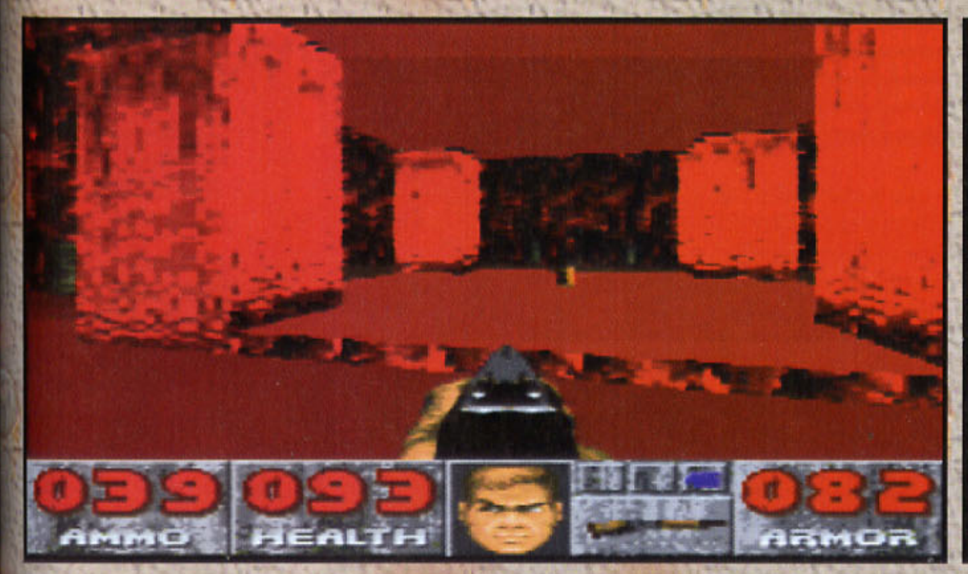

CLEF ROUGE POUR PORTE HEU... ROUGE !

CARTE DU NIVEAU ITOU !


BONUS ARMURE 200%


BONUS D'INVISIBILITÉ


UN SAC PLEIN DE CARTOUCHES



LE COUP DU PRESSE-PURÉE

Attention, dans le deuxième monde, un stage vous propose de découvrir cette clef jaune au milieu de la salle rouge. Il faut absolument récupérer cette clef jaune en courant, car un piège se referme par le plafond sur vous si vous restez trop longtemps dessous.

Une réminiscence de Star Trek dans ce niveau bourré de téléporteurs menant à des salles secrètes ou plus simplement à la suite du stage.







Au milieu de cet autel : plein de super trésors qui vous attirent. Mais dès que vous prenez le premier item, une meute d'ennemis se jettent sur vous.



Une salle bien gardée mais qui se révélera intéressante, si vous voyez ce que je veux dire.





GRAPHISMES




Le résultat est parfois moyen quand on regarde de trop près, mais c'est que la tâche était vraiment délicate dans cette conversion.

ANIMATION




Incroyablement fluide pour ce genre de 3D mappée sur Super Nintendo. Le super FX fait admirablement bien son travail.

MANIABILITÉ




Pas de problème, même si l'on reste parfois bloqué dans les couloirs sans savoir pourquoi.

SON/BRUITAGE



17

Une bonne qualité sonore et des bruitages eux aussi très gore.

J'AIME

- La meilleure conversion console.
- Une fluidité excellente pour de la 3D.
- Un jeu gore avec du sang rouge !



- Le jeu est moyennement difficile.
- La précision n'est pas de mise.
- Pas assez d'ennemis différents.



EN RÉSUMÉ

Doom est un petit bijou sur Super Nintendo, un bijou gore et ultra violent ; mais ce qui compte, c'est sa fluidité. Le Super FX 2 est utilisé de telle manière que la 3D mappée propose un réalisme rarement vu sur la machine. Si vous avez envie de rester cloué de longues heures devant un jeu vidéo d'action, jetez-vous sur Doom, ça saigne et c'est bon !



SUPER NINTENDO
EDITEUR : OCÉAN
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2 JOUEURS
NIVEAUX : 7
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 4
CONTINUE : MOTS DE PASSE
DIFFICULTÉ : TRES DIFFICILE
EXISTE SUR : MEGADRIVE

A première vue, Weaponlord ressemble à des dizaines d'autres beat-them-up en mode versus et en vue de profil, mais je vous promets que si vous vous attardez sur les clichés de ce test, vous comprendrez que le jeu propose quelque chose de nouveau et d'original : les armes blanches qui coupent ! Cherchez bien, mais il existe peu de jeux de baston utilisant systématiquement des armes blanches. De plus, Weaponlord propose aussi une chose très rare sur Super Nintendo en matière de jeux de combat : le sang rouge et le gore. À part la saga MK, on n'avait jamais vu autant de litres de sang à l'écran, et ce sang est bien rouge comme on l'aime ! Namco a vraisemblablement eu carte blanche de la part de Nintendo pour s'éclater dans un jeu vraiment gore. Les têtes coupées volent dans les airs après quelques fatalités bien placées, on admire des gerbes de sang toutes les trois secondes, les armes se plantent dans les torses et d'autres fatalités font même voler des morceaux de chair dans les airs. La violence est extrême et sans concession. D'autant que le jeu est vraiment très difficile à terminer tant les coups sont difficiles à placer, non pas que la maniabilité soit en défaut (des coups spéciaux classiques à la SFII), mais parce que les ennemis sont terriblement malins et bien gérés par le programme. Moyen graphiquement à cause d'un certain fouillis de pixels et des couleurs qui se mélangent parfois, ce jeu est pourtant un petit bijou qui vous tiendra longtemps en haleine si vous daignez vous entraîner un peu car il est destiné aux maniaques de ce genre de jeu. Moi, je le conseille quand même à tout le monde, il suffit de passer du temps dessus, mais n'est-ce pas là le but d'un bon jeu vidéo ?

Olivier

Les Fatalités Sanglantes de Zorn

Quand vous terminez le dernier round en infligeant le coup fatal à votre adversaire et que celui-ci commence à tomber sur le sol en agonisant, réalisez la fatalité de Zorn. Si votre timing est bon, vous verrez des éléments intestinaux de l'adversaire s'élever dans les airs dans tous les sens. Bon appétit !



Vous avez sans doute remarqué que lorsque vous venez de porter le coup fatal à votre adversaire (dans le dernier round), vous pouvez continuer à le frapper pendant quelques secondes. C'est à ce moment précis qu'il faut tenter une fatalité comme cette superbe décapitation.



• COMPARATIF •

Mortal Kombat II

Il est vrai que Mortal Kombat III arrive très bientôt sur Super Nintendo, mais c'est au deuxième épisode que je compare Weaponlord car c'est ce jeu que vous possédez chez vous si vous aimez les beat-them-up. Très proches dans leur esprits gore et dans leur technique (fatalités, combos, coups spéciaux), ces deux jeux ne sont pourtant pas basés sur la même technologie. MK II propose des sprites digitalisés, alors que Weaponlord reste dans la tradition des beat-them-up classiques. Du coup, MK II est plus réaliste mais Weaponlord est plus délirant avec des personnages énormes, barbares et tout droit sortis de l'enfer. Question maniabilité, les deux jeux se valent, mais MK II est plus facile à aborder par le commun des mortels car Weaponlord est vraiment très difficile et technique. Du coup, question durée de vie, Weaponlord l'emporte car il est vraiment destiné aux super pros du paddle. Enfin, graphiquement, MK II est loin devant.



• COMPARATIF •

Weapo





Le retour du Gore !

SUR SUPER NINTENDO





Alors que Nintendo Japon a toujours surveillé les jeux à sortir sur ses machines, il semblerait que le Big N ait changé son fusil d'épaule. On se rappelle que depuis la sortie de la Super Nintendo, aucun jeu n'a fait apparaître de sang de couleur rouge alors que les occasions étaient plutôt nombreuses. Le résultat allait de l'absence totale de sang à des compromis comme du sang de couleur verte ou autres étrangetés qui calmaient les parents et permettaient à Nintendo d'accuser Sega de surenchérir sur la violence gratuite et le sang dans ses jeux, Nintendo ne proposant que des produits familiaux de bon ton... Il faut savoir que chaque éditeur créant un jeu sur Super Nintendo doit envoyer une pré-version au Japon pour que Nintendo vérifie et accepte ou non le jeu. Depuis l'arrivée de Mortal Kombat II, le sang rouge est de nouveau à la mode chez Nintendo. Dans Weaponlord, on trouve aussi une dose surprenante d'hémoglobine, de têtes arrachées, de haches plantées dans le torse et de gerbes de tripes (si, si, cf. fatalités de Talazia), bref, du gore comme on aime !

Du charme



Voici en exclu le vrai visage de Jen Tai. Jen Tai combat en effet avec un masque sur la tête.



On trouve dans ce jeu trois femmes sur sept persos et je peux vous dire que ces trois femmes sont des femmes, si vous voyez ce que je veux dire ! Voici un exemple de la façon dont ces dernières s'habillent, façon mode barbare !

Des combos d'enfer



Les spécialistes des jeux de baston en arcade connaissent bien les combos, ces combinaisons de coups (multi-hits en anglais). Un combo consiste en plusieurs coups spéciaux enchaînés de telle manière qu'ils ne laissent pas à l'ennemi le temps de répliquer. On trouve ces combos dans des jeux comme Mortal Kombat III, Killer Instinct ou Street Fighter Alpha, pour ne citer que les derniers jeux d'arcade. Dans le cas de Weaponlord, lorsque vous réussissez un combo, le nombre de coups réussis s'affichent en bas de l'écran. Ici, Divada vient de réussir un combo à 7 coups ce qui est très rare et formidablement efficace.



Gore, gore, gore !



Le jeu fourmille de détails ultra gores comme des gerbes de sang qui éclaboussent tout à chaque coup. Il faut dire que Weaponlord est le premier beat-them-up à ne proposer que des combats à l'arme blanche. Et comme vous le savez, les armes blanches, ça coupe ! Ici, un lancer à distance qui aboutit à une hache profondément plantée dans le torse de Divada, et des litres de sang...



Des fatalités d'enfer

Les fatalités sont des coups spéciaux que l'on réalise en fin de combat et qui font apparaître des choses spéciales et jamais vues dans le jeu, en général assez gore !
Un des coups spéciaux de Talazia consiste à balayer les airs de ses griffes en coupant tout ce qui traîne à la ronde : X puis Haut, Droit, Droit/Haut. Quand vous terminez le dernier round en infligeant le coup fatal à votre adversaire et que celui-ci commence à tomber sur le sol en agonisant, réalisez ce coup et si votre timing est bon, vous verrez une belle guirlande de chair s'éparpiller dans les airs...

TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS

Traz vous avait concocté un poster Weaponlord dans le dernier numéro qui vous proposait tous les coups spéciaux du jeu. Il ne me reste plus que les fatalités appelées Air Frenzy que je vous livre ici pour chacun des personnages (il y en a d'autres appelées Take Down, à vous de les trouver). Il faut réaliser celles-ci quand vous venez d'infliger le dernier coup fatal à votre adversaire dans le dernier round. Attention, c'est difficile car il faut taper le cadavre au bon moment.
Jen Tai : A (ou B) puis Bas/Droit, Bas, Droit.
Bane : A (ou B) puis Gauche, Droit, Droit/Haut.
Korr : A (ou B) puis Haut, Haut/Droit, Bas.
Divada : A (ou B) puis Haut, Haut/Droit, Gauche.
Talazia : X (ou R) puis Haut, Droit, Droit/Haut.
Zorn : Gauche, Droit et X (ou R).
Zarak : X (ou R) puis Droit, Haut, Droit/Haut.



TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS







Des coups spéciaux d'enfer



Outre les fatalités et les combos, on retrouve les coups spéciaux habituels de ce genre de jeu. Korr en possède par exemple huit dont vous pouvez admirer les principaux ici.







EN RÉSUMÉ

Weaponlord est un jeu très difficile d'accès, car incroyablement technique. Pour les pros du paddle, pas de problème ; mais pour les autres, il faudra s'entraîner. Du coup, la durée de vie du jeu est excellente. Moyen graphiquement, Weaponlord est un jeu de baston original car bourré d'armes blanches et de détails sanguinolants. Du charme, de la violence et du gore pour ceux qui aiment...



Inégaux selon les niveaux, les graphismes sont de bonne qualité pour les sprites mais un peu fouillis pour les décors.



Pas de ralentissements, mais les combats paraissent parfois un peu lent. Par contre, un grand réalisme dans la violence des coups.



Je le redis : le jeu est vraiment difficile. Les coups spéciaux sont pourtant très faciles à réussir, mais les ennemis sont très coriaces.



C'est sombre et barbare comme le jeu. Des bruitages classiques mais efficaces



- Une grande durée de vie.
- Un jeu gore et ultra violent (assez rare).
- Fatalités, coups spéciaux et combos à gogos !

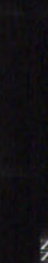


- Un jeu très difficile et technique.
- Des graphismes moyens.
- C'est parfois un peu lent.



L'homme va devoir évoluer
pour aller sur Saturn.

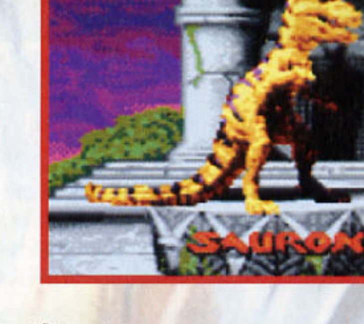






SN/MG/GG/GB

EDITEUR : TIME WARNER INTERACTIVE
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 2
GENRE : COMBAT SANGLANT
SPECIAL : NIVEAU DE VIOLENCE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 9
CONTINUE : 10
DIFFICULTÉ : MOYENNE
EXISTE SUR : ARCADE



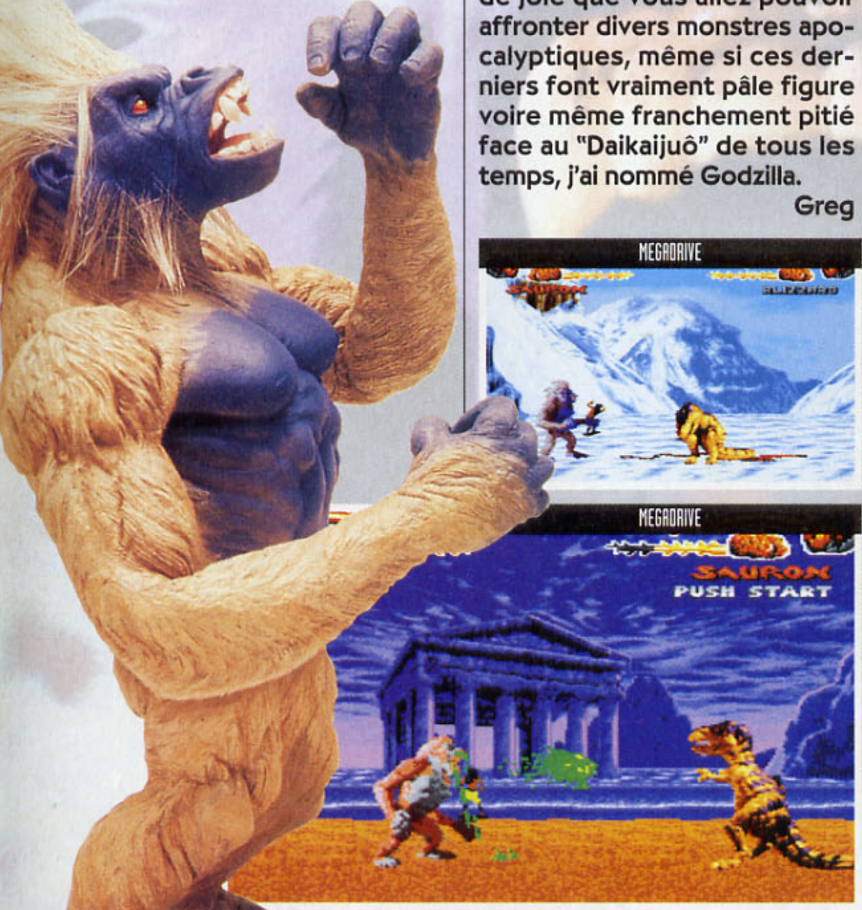




Et bien ma foi, nous voilà bien embêtés, les amis! Sachez que la Terre a subi un cataclysme assez imposant sous la forme d'une gigantesque météorite qui s'est écrasée sur la Terre. Alors bien entendu, la Terre l'a mal pris, tous les continents se sont transformés et la plupart des humains sont morts lors de terrifiants changements de climats. Les survivants ne sont là que pour servir des monstres géants qu'ils déifient. Ces monstres au nombre de 7 sont des monstres préhistoriques, ou apparentés. Ressemblant à des Tyrannosaures ou des King-Kongs, chacun d'entre eux est poussé par ses petits adorateurs à partir à la conquête du monde. Mais pour conquérir un pays, il faut encore en vaincre le roi! Voilà donc la bonne excuse que vous aurez pour vous frapper les 6 autres protagonistes du jeu sans passer pour un admirateur de la violence gratuite. La principale originalité du jeu est donc de mettre en scène des personnages qui n'ont ni été dessinés sur ordinateur, ni même digitalisés à partir d'acteurs vivants. Non, les monstres de Primal Rage ne sont rien d'autre que des créatures en pâte à modeler qui ont été animées devant une caméra, pour ensuite être digitalisées et pour finalement atterrir dans votre console. C'est donc emplis de joie que vous allez pouvoir affronter divers monstres apocalyptiques, même si ces derniers font vraiment pâle figure voire même franchement pitié face au "Daikaijuô" de tous les temps, j'ai nommé Godzilla.

Greg





SUPER NINTENDO



Bon et bien ne tergiversons pas plus longtemps sur tout ce qui est sur la Super Nintendo, en ce qui concerne Primal Rage. Graphismes très très moyens, avec des couleurs excessivement mal choisies et des décors pauvres et pixellisés. L'animation des personnages est bonne, mais malheureusement, leurs déplacements sont décalés par rapport à leurs mouvements. Ainsi les sprites "smurfent" parfois sur le plancher, et de même les coups sont parfois donnés alors que l'ennemi n'est pas à la bonne distance. Un jeu honnête mais très moyen, et qui ne soutient pas du tout du tout la comparaison avec Killer Instinct.







MEGADRIVE 81%

Sur Megadrive, la première surprise vient des couleurs. Les couleurs sont étonnamment "flashy" pour cette machine, et enfin nous n'avons pas un jeu de baston fadasse au niveau des couleurs. Pour ce qui est de la jouabilité, je suis par contre un peu plus mitigé. Il est assez difficile de sortir un super coup, heureusement qu'on y a accès avec un bouton de base. Les musiques sont ma foi fort sympathiques et la difficulté est assez bien gérée avec 9 niveaux différents. Le problème vient finalement du fait que le jeu n'est pas très amusant, et que l'animation tousse souvent. On est encore loin de Yuyu Hakusho...

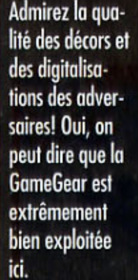
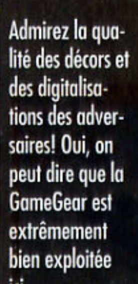
GAME GEAR 86%

Les graphismes extraordinaires de ce jeu renforcent l'opinion que Takara avait amené à Noël dernier comme quoi la GameGear est sous-exploitée. Souvenez-vous de la merveille que fut Fatal Fury sur cette console. Et bien graphiquement Primal Rage est encore plus saisissant. Bon il n'y a pas que les graphismes dans ce jeu, il y a aussi l'animation très fluide, les sprites énormes, et le sang assez présent tout de même. La meilleure version de ce jeu, en attendant les versions 32 et 64 bits sur Saturn 3DO Playstation et Jaguar.



Armadon est un petit coquin, il sait mordre pour affaiblir ses adversaire...dans Primal Rage tous les coups sont vraiment permis.




Admirez la qualité des décors et des digitalisations des adversaires! Oui, on peut dire que la GameGear est extrêmement bien exploitée ici.

GAME BOY 86%

Grosse surprise sur Gameboy où l'on a droit à de gros sprites pour la machine. La maniabilité n'est pas forcément une merveille et il manque un personnage de base, mais cela ne signifie pas la daube, attention. Ce jeu est fort réussi et parfaitement jouable. Le seul gros reproche est celui que je ferais à la visibilité dans les combats se déroulant dans des niveaux un peu sombres, ou avec un fond d'écran en dégradé. Sinon, chapeau, la conversion est réussie!









GRAPHISMES 15

Magnifique sur les consoles portables, il est déjà plus discutable sur Megadrive et devient carrément pas terrible sur Super Nintendo.



ANIMATION 15

L'animation des sprites-pantins est assez convaincante pour que le joueur ne s'endorme pas devant son écran.



MANIABILITÉ 12

La prise en main est facile, mais tellement mauvaise sur la Super Nintendo que, forcément, la moyenne baisse.



SON/BRUITAGE 13

Les bruitages sont très réussis sur Megadrive, et les «graour» de monstres saisissants de vérité. Une musique sympa sur Super Nintendo.

J'AIME

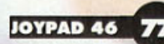
- De superbes graphismes (GB et GG)
- D'honnêtes couleurs (MD)
- Musiques sympathiques (SN)



J'AIME PAS

- Une maniabilité défaillante (SN)
- Une durée de vie très courte (GB)
- Graphismes confus (SN)

86%



TEST

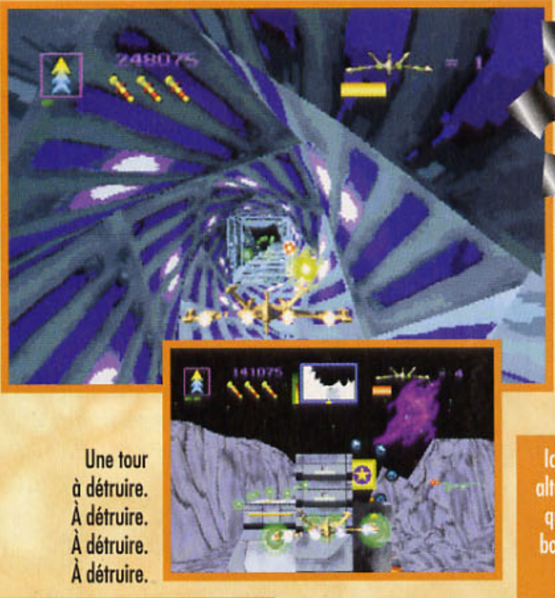
PLAYSTATION
EDITEUR : CRYSTAL DYNAMICS
NOMBRE DE JOUEURS : 1
SPECIAL : REMAKE D'UN JEU 3DO
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTINUE : OUI + MOTS DE PASSE
DIFFICULTÉ : MOYENNE
EXISTE SUR : 3DO

TOTAL ECLIPSE TURBO

Dans Total Eclipse Turbo, le premier produit de Crystal Dynamics pour la console 32 bits de Sony, le but est simple : vous devez empêcher les armées de Drak, un dangereux psychopathe intergalactique, de détruire le Soleil !!! Comme toujours dans ce genre de situation critique, les armées du "Bien" n'envoient pas toute leur flotille armée jusqu'aux dents, mais bel et bien un seul minuscule vaisseau pour aller défier des centaines et des milliers d'ennemis, souvent de taille dix fois supérieure. Tout ça pour faire régner l'ordre ! Ça vous choque, vous ? Comme toujours dans des cas comme celui-ci, c'est vous que l'on a désigné pour cette dangereuse mission. Bref, vous savez ce qu'il vous reste à faire... Au programme, des décors un peu répétitifs, un vol dans l'espace au ras des sols bouillonnants, des 360° et puis des armes par dizaines. En plus de cela, vous aurez la possibilité de sauvegarder après chaque niveau, ou de noter les codes que l'on vous fournira.

TRAZOM


Une présentation aussi courte que belle... Mais très courte tout de même...


SORTIE PRÉVUE 29/09 1995

Le niveau à la Jean-Paul Bourre. Hallucinant, rapide, psychédélique et en spirale !

Une tour à détruire. À détruire. À détruire. À détruire.

Ici, les portes s'ouvrent alternativement, de sorte qu'il faudra prendre la bonne issue pour ne pas se retrouver broyé comme une crêpe.



La grande originalité du jeu (car il y en a tout de même une), c'est le fait de pouvoir tourner sur soi-même à 360°, soit pour esquiver les tirs ennemis, soit au contraire pour se frayer un passage à certains endroits délicats.





GRAPHISMES 15
Bien que pourvu de décors de bonne facture, Total Eclipse Turbo n'est pas la panacée dans ce domaine. On a vu mieux...



ANIMATION 13
On ne peut pas dire que ce ne soit pas rapide, mais le fait est que la fluidité laisse un peu à désirer. Ça saccade un tantinet si ty vois c'qui j'vy dire...



MANIABILITÉ 15
Elle est exactement comme sur la version 3DO, c'est-à-dire bonne. Rien de plus à ajouter, il faut s'y faire, un point c'est tout.



SON/BRUITAGE 14
Là non plus, il n'y a rien de bien original. Ça ressemble à des choses que l'on a entendues des centaines de fois.


J'AIME
- C'est assez beau.
- Bonne maniabilité.
- Un shoot de plus sur PlayStation.


J'AIME PAS
- Pas assez d'originalité.
- Ça fait trop "micro".
- Manque de fun, ça gave vite.
- Accès disque constants.


TRAZOM

EN RÉSUMÉ
Total Eclipse Turbo est certes un shoot'em up d'assez bonne qualité sur PlayStation, mais son grand défaut est de ne pas posséder suffisamment d'innovations et d'originalité pour pouvoir s'imposer comme une référence dans le domaine, sur cette console. Bien qu'il y ait très peu de shoot'em up de ce genre sur la 32 bits de Sony, je doute que ça fasse un tabac...



TEST

PLAYSTATION

EDITEUR : TAKARA
GENRE : BASTON 3D
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
SPECIAL : 1ER JEU DE CE GENRE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 5
CONTINUE : SAUVEGARDES
DIFFICULTÉ : MOYENNE
EXISTE SUR : SATURN BIENTOT

Battle Arena Toshinden

Les combattants les plus prestigieux de la planète se sont donnés rendez-vous quelque part dans un site inconnu de tous. Le seul et unique but avoué de chacun étant de devenir le meilleur combattant de tous les temps. Ces "Highlanders" venus de tous les âges sont prêts à en découdre comme jamais ils ne l'avaient encore fait. Dans la peau de Mondo, Sofia ou Ellis, les combats en 3D se déroulent à une vitesse moyenne de 90 000 polygones par seconde. Rien que ça ! Inutile de vous dire que ça va vite. Très vite. Avec plusieurs vues au programme, des coups très spectaculaires à mains nues ou à l'aide d'armes blanches, et des décors d'une beauté encore jamais vue, vous pouvez être sûr que Battle Arena Toh Shin Den fera des envieux parmi vos connaissances ! Je ne saurai que trop vous le conseiller, car c'est un jeu de baston qui tranche complètement avec ce que l'on connaît habituellement. N'oubliez pas non plus Ridge Racer !

TRAZOM




Les "fatalités", comme on les appelle, sont souvent redoutables. Attention, cette fois, ce ne sera pas aussi facile que dans la version japonaise.



Sofia et son fameux coup tournant à l'aide de son fouet métallique. Mieux vaut ne pas traîner dans le coin..



À coups de claques, c'est tout aussi efficace, non ?



Rungo est le bourrin de service. Avec sa grosse massue de deux tonnes, il ne fait pas dans la dentelle. Et ça fait très mal !



GRAPHISMES 16

De la 3D mappée extrêmement bien rendue. Notamment pour ce qui concerne les textures d'une beauté éblouissante. À voir !



ANIMATION 15

Une fois que l'on a maîtrisé les personnages, ça va très très vite ! Les zooms aussi bien que les rotations, défilent à la vitesse grand V

MANIABILITÉ 15

Comme toujours dans ces cas-là, une petite prise en main est nécessaire avant de pouvoir se défouler. Les fatalités aux boutons "L" et "R" sont "supprimables" en option.



SON/BRUITAGE 15

Mis à part que certaines voix ont été refaites, quelques musiques (voire toutes ?) ont été passées au synthétiseur "rock".

J'AIME

- De la 3D comme on en rêve.
- C'est très beau.
- Plein de personnages.
- Le 1er du genre sur PlayStation.



J'AIME PAS

- Certaines voix on été refaites à la sauce occidentale.
- Moins de punch qu'un Tekken.



TRAZOM

EN RÉSUMÉ

Lorsque nous avons vu ce jeu pour la première fois dans sa version japonaise, nous étions comme des fous ! Aujourd'hui, quasiment un an après sa parution, ce n'est plus le même engouement. Tekken est passé par là, et la console (on le sait maintenant) est encore loin de ses limites. Battle Arena demeure tout de même un excellent produit que vous pouvez acheter les yeux fermés si vous voulez voir de très belles choses sur PlayStation.





AMICROPUCE

ORLEANS
19 rue Ste Catherine
Tel 38 68 15 50

TOURS
97 Avenue de Grammont
Tel 47 20 56 81



K7 GOZITA

REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS
Tél. 38 68 15 50 Fax 38 54 87 14

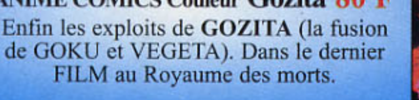
SPECIAL GOZITA



Art Book GOZITA

Art Book Gozita	145 F
K7 Vidéo PAL Gozita	149 F
ANIME COMICS Couleur Gozita	80 F

Enfin les exploits de **GOZITA** (la fusion de GOKU et VEGETA). Dans le dernier FILM au Royaume des morts.



«Les fans vont se l'arracher»



Comics GOZITA

Art Book DRAGON BALL Z Collector



Enfin 7 Art Book sur Dragon Ball Z relatant toutes les aventures des héros. Attention Série limitée

Vol 1	Complete illustrations	199 F
Vol 2	Story Guide	229 F
Vol 3	TV animation Part 1	199 F
Vol 4	World Guide	229 F
Vol 5	TV animation Part 2	Fin 11/95
Vol 6	Movies & TV Specials	Fin 12/95
Vol 7	Dragon Ball	Fin 01/96

GOKU Ultra   GOTREK



GOZITA

Full Action Kit
259 F
Figurines entièrement articulé avec vêtements souples





N°38   N°39   N°42   DBZ N°40   DBZ N°41

39 F le volume Dragon Ball Z

Mangas Japonais Interdit aux - de 18 ans



Sailormoon X



Angel Français



Hanter Lime



Konai Shasei





Dragon Ball Z X

Angel	7 vol.	55 F *le vol*	Film Graffiti	129 F *le vol*
Angel Français	2 Vol.	45 F *le vol*	Visionary 10 vol.	65 F *le vol*
France Shoin	10 vol.	55 F *le vol*	Conspiracy	65 F *le vol*
FRog Men	3 vol.	55 F *le vol*	Sailormoon X (Moon paradise)	
Juliette	4 vol.	55 F *le vol*	8 Volumes	110 F *le vol*
Konai Shasei	5 vol.	65 F *le vol*	ART BOOK EROTIQUE	
Ogenki Clinic	9 vol.	65 F *le vol*	SIGNIFIANT	345 F
Q & I	5 vol.	65 F *le vol*	HANTER LIME	150 F
Dragon Ball Z X		129 F *le vol*	DO KYU SEI 2	265 F



Film Graffiti

Mangas Japonais Noir & Blanc

Dragon Ball Z	42 Vol	39 F/vol
Ken le Survivant	28 Vol	39 F/vol
Bastard	16 Vol	39 F/vol
3 x 3 Eyes	18 Vol	55 F/vol
City Hunter	29 Vol	39 F/vol
Sailormoon	10 Vol	39 F/vol
Yuyu Hakusho	25 Vol	39 F/vol
Rash	2 Vol	39 F/vol
Orange Road	23 Vol	39 F/vol
DNA 2	5 Vol	39 F/vol
Saint Seya	27 Vol	39 F/vol
Gunnm	9 Vol	55 F/vol
Street Fighter Gag Battle		75 F/vol



Sailormoon 10

NEW





Street Fighter



Gunnm 9

CATALOGUE COULEUR
24 Pages
35 Francs
Frais de port Compris

CATALOGUE GRATUIT
Pour toute Commande Supérieure à **350 F**
MANGAS
VIDEOS
GOODIES
FIGURINES
GUNDAM
ART BOOK
ROLES
TRADING
EROTISME
CARTES Etc....

BANDAI Figurines Super Battle Collection



Vol 1   Vol 2   Vol 3   Vol 4   Vol 5





Vol 6   Vol 7   Vol 8   Vol 9   Vol 10



Vol 11   Vol 12   Vol 13   Vol 14



Vol 15   Vol 16

Vol 1	99 F
Vol 2	99 F
Vol 3	99 F
Vol 4	99 F
Vol 5	99 F
Vol 6	99 F
Vol 7	99 F
Vol 8	99 F
Vol 9	99 F
Vol 10	150 F
Vol 11	129 F
Vol 12	129 F
Vol 13	129 F
Vol 14	129 F
Vol 15	129 F
Vol 16	129 F

Figurines Résin Full Color 150 F le Set











GOODIES

Trading DBZ NEW

Le sachet de 12 cartes	35 F
Les 5 Sachets	170 F
Les 10 Sachets	325 F

Heros Collection 3 DBZ

Le sachet de 10 cartes	25 F
Les 5 Sachets	125 F
Les 20 Sachets + Poster	425 F

Spécial ANNIVERSAIRE
Power Level 13 DBZ
40 Cartes dont 2 Brillantes
100 Francs

Power Level 14 DBZ
Cardass DBZ Série 23
Cardass DBZ Adventure

Les 5 Cartes	25 F
Les 10 Cartes	45 F
Les 20 Cartes	80 F

Cartes de Collection DBZ

Ramicard DBZ	10 F
Photos DBZ	10 F
Shitajiki DBZ	30 F

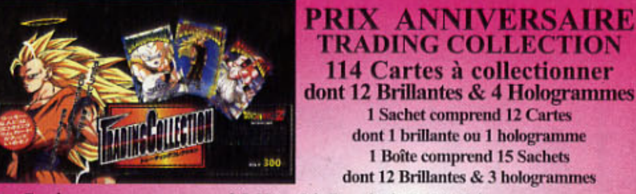
POGS DBZ

3 Géant brillants	25 F
3 Géant Mats	20 F
3 Moyen Mats	15 F
9 Normaux	10 F

DIVERS DBZ

Sachet de 35 PP Card 27 DBZ	70
Changing Cards DBZ	5
Hard case PP card 27 DBZ	60
Kit PP car 27 GM DBZ	160
Classeur de cartes DBZ	100
Set de 5 diapositives DBZ	50
Marque page DBZ	8
Film Collection DBZ	10
Diapositives DBZ	10
Visioneuse DBZ	60
Figurine DBZ SD résines	30

Consulter notre catalogue



PRIX ANNIVERSAIRE TRADING COLLECTION

114 Cartes à collectionner
dont 12 Brillantes & 4 Hologrammes
1 Sachet comprend 12 Cartes
dont 1 brillante ou 1 hologramme
1 Boîte comprend 15 Sachets
dont 12 Brillantes & 3 hologrammes

Le Sachet	~~35 F~~	30 F	Soit 2,50 F la carte
5 Sachets avec 1 hologramme	~~175 F~~	135 F	Soit 2,25 F la carte
10 Sachets avec 2 hologrammes	~~350 F~~	252 F	Soit 2,10 F la carte
15 Sachets avec 3 hologrammes	~~525 F~~	345 F	Soit 1,91 F la carte
20 Cartes différentes dont 1 brillante		48 F	Soit 2,40 F la carte
40 Cartes différentes dont 3 Brillantes		92 F	Soit 2,30 F la carte
80 Cartes différentes dont 7 Brillantes		176 F	Soit 2,20 F la carte
La collection complète dont 12 Brillantes		440 F	Soit 4,00 F la carte

La collection complète dont 12 Brillantes et 4 Hologrammes 570 F
Cartes au détail à l'exception des brillantes et hologrammes 5,00 F la carte

MEGA PROMO
4 Sachets pour 110 Francs

Carte 31 hologramme des tradin DBZ

Mangas Français

Ranma 1/2	7 vol.	37 F le vol.	Striker		46 F le vol.
Dragon Ball	17 vol.	37 F le vol.	Porco Rosso	3 vol.	57 F le vol.
Sailormoon	5 vol.	37 F le vol.	RG Veda	1 Vol.	45 F le vol.
Orion	2 vol.	76 F le vol.			
Street Fighter II	4 vol.	46 F le vol.	NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS		
Black Magic		75 F le vol.	Dragon Ball	N° 17	37 F le vol.
Akira	12 vol.	96 F le vol.	Sailormoon	N° 5	37 F le vol.
Crying freeman	2 vol.	49 F le vol.	Crying freeman	N° 2	49 F le vol.
Dominion		75 F le vol.	Gunnm	N° 4	39 F le vol.
Vidéo girl AÏ	8 vol.	30 F le vol.	Porco Rosso	N° 3	57 F le vol.
Gunnm	4 vol.	39 F le vol.	Art Book Porco Rosso		178 F le vol.
Docteur slump	3 vol.	37 F le vol.			
Nomad	2 vol.	96 F le vol.			



C101

Pour connaître les autres titres disponible, téléphoner au **38 68 15 50**
Bon de commande par téléphone au **38 68 15 50** ou sur papier libre

NOM .... Prénom ....
Adresse ....
....
Ville .... Code postal ....

DESIGNATION	PRIX
Port 30 F + 5 F par cassette supplémentaire	
Date de commande **TOTAL A PAYER**	

Votre N° de téléphone

Signature des parents pour les mineurs

A retourner à :
AMICROPUC
19 rue Ste Catheri
45000 ORLEANS

Mode de paiement ☐ Chèque bancaire ☐ Contre-remboursement + 45 F
☐ Carte bancaire (16 Numéros)   Chèques et cartes débités le jour de la livraison
Carte N°........../........../........../..........Date expiration........../..........
Toutes les commandes sont livrées par COLISSIMO entreprise dans la limite du stock disponible

PLAYSTATION

EDITEUR : NAMCOT/SONY
NOMBRE DE JOUEURS : 1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
CONTINUE : SAUVEGARDE CARTE
DIFFICULTÉ : MOYENNE
EXISTE SUR : PLAYSTATION

Elle est sortie, ça y est ! La PlayStation est en France, et vous allez enfin pouvoir ressentir, moyennant finances, ce que l'on ressent depuis un an à la rédac : ce plaisir intense de pouvoir jouer à des jeux d'enfer. De plus, il est sorti, ça y est ! Eh oui, Ridge Racer est lui aussi sorti, ça tombe bien... Cette adaptation du jeu d'arcade vous servira à deux choses, et les possesseurs de PlayStation avant l'heure le savent déjà : vous passerez d'agréables moments à jouer à un jeu d'arcade gratuitement, mais aussi vous pourrez étonner vos amis. Ridge Racer fait en effet office de démo pour montrer ce que peuvent être les jeux vidéo. Le jeu est en effet tellement beau graphiquement, tellement puissant au niveau sonore, tellement inconcevable sur console, qu'il faut vraiment le voir pour le croire. La présence d'un unique circuit n'a pas trop d'incidence sur la durée de vie car, comme toutes les simulations de voitures, on passe le plus clair de son temps à tenter de battre des records. Ridge Racer est un petit bijou au même titre que son homologue sur Saturn, Daytona, et il m'est bien difficile de choisir entre ces deux jeux qui font office, en ce moment, de choix entre les deux consoles (outre les différences de prix). Quoi qu'il en soit, jouez ne serait-ce que quelques minutes à cette grande adaptation, et vous comprendrez que, pour un premier jeu, Namco a réalisé un petit miracle technique. Jetez-vous donc dessus ! OLIVIER



LE SOUCI DU DÉTAIL

Alors que la nuit tombe doucement, vous pouvez vous arrêter sur les bas-côtés pour admirer les détails des bords de route : chantiers, ponts avec des camions qui passent, etc.



MODE "TIME TRIAL"
Lorsque vous jouez en mode "Time Trial", vous devez doubler l'unique adversaire du circuit qui est la voiture jaune. Vous l'apercevez sur ce cliché au loin. Par contre, vous ferez aussi connaissance avec la voiture noire...

RIDGE RACER









A notre avis, la vue la plus pratique pour gagner de précieuses secondes. Cette vue vous met à la place du pilote et à ras du sol. Impressionnant la première fois, on s'y habitue très vite par la suite.



COMMENT ACCÉDER AU MODE "MIROIR"

Lorsque vous prenez le départ, laissez partir vos adversaires et avancez un peu sans sortir de la rampe de démarrage. Faites demi-tour et foncez tout droit vers le mur au milieu de la route. Accélérez jusqu'à dépasser les 100 km/h, et vous aurez une surprise. Vous passerez à travers le mur et pourrez jouer au circuit sur lequel vous vous trouvez en mode "miroir", c'est-à-dire avec tous les décors, circuit compris, inversés selon une symétrie plane centrale.





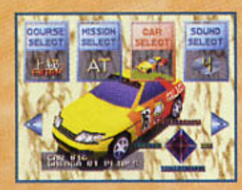
LE CAFARD !

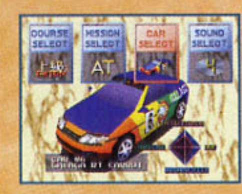
Lorsque vous tentez la course TT, vous doublez à un moment une mystérieuse voiture noire garée sur le côté et qui vous double ensuite à une vitesse vertigineuse. Dans ce dernier TT, il faut non seulement passer la voiture jaune pour être premier, mais aussi doubler le cafard. Pour réussir, il faut s'arranger pour que ce bolide tente de vous doubler dans les courbes sinueuses près du chantier. Passez en mode "vue de derrière" et bloquez-le en obstruant le passage. Dès que cette voiture vous touche, elle ralentit énormément. Il vous suffit ensuite de foncer tout droit en restant vigilant. Plus facile à dire qu'à faire, croyez-moi...



















Lorsque vous terminez les quatre courses du jeu à la première place, des lauriers se placent sur chaque circuit à sélectionner, et vous voyez apparaître quatre nouveaux circuits bonus. Ces derniers consistent à reprendre les quatre premiers à l'envers avec un départ de la plage.



OLIVIER

EN RÉSUMÉ

Malgré la présence d'un seul circuit, vous ne cesserez de battre des records, et de vous extasier devant cette conversion d'arcade des plus fidèle. Un must impossible à ignorer.

GRAPHISMES



19

C'est complètement délirant pour un premier jeu. La conversion est exceptionnelle et on a du mal à différencier graphiquement les deux versions.

ANIMATION



18

À part un léger ralentissement à la sortie du tunnel, tout est ultra fluide avec des voitures énormes et des décors en polygones, trop fluides !

MANIABILITÉ



18

D'une prise en main légèrement difficile, on contrôle ensuite à merveille les bolides de Ridge Racer.

SON/BRUITAGE



19

Les musiques ne sont pas très variées, mais d'une qualité excellente avec un Rotterdam Nation spécialement hardcore. Les parents vont pleurer...



J'AIME

- L'arcade à la maison, gratuitement !
- Un réalisme époustouflant.
- La course aux records.



J'AIME PAS

- Pas assez de circuits.
- Sinon, je ne vois rien d'autre...
- Non, c'est vraiment bien fichu !



93%

SATURN

EDITEUR : T&E SOFT
GENRE : ARCADE/AVENTURE
NOMBRE DE JOUEURS : 1
SPECIAL : ORIGINALITE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTINUE : SAUVEGARDES
DIFFICULTÉ : VARIABLE
EXISTE SUR : SATURN JAPONAISE

VIRTUAL HYDLIDE

Tout allait bien dans ce petit village perdu à l'autre bout du monde. Vous savez, juste derrière cette colline là-bas. Mais non, pas celle-là... Oui ! Voilà, c'est ça, celle-là ! Je disais donc que tout allait très bien jusqu'au jour où s'est déroulé dans les parages, un phénomène étrange... Une princesse dont le nom n'a pas été révélé par le conteur de cette histoire, aurait été enlevée par des démons venus d'une dimension parallèle ! Leur but, on l'a su un peu plus tard, était de sacrifier cette jeune enfant pour la gloire de Satan lui-même ! Le règne du 666 allait enfin pouvoir commencer... Fort heureusement, un prince vaillant dont le nom ne nous a pas non plus été révélé (les héros sont décidément modestes), fut surpris par un grognement qu'il qualifia aussitôt de "machiavélique". C'est vous dire la portée de la chose. Alors lui, qu'est-ce qu'il fait : ni une, ni deux, il court dans la direction de ce phénomène inexpliqué et... mystère... Toujours est-il que notre preux chevalier part à la recherche de cette gente damoiselle qu'il ne connaît même pas. Ce qui l'attend, nul ne l'a jamais vécu auparavant : des dragons à défier, des vampires, des zombies, des cachettes secrètes, des labyrinthes, des objets à utiliser, des pièges à éviter... Alors, prêt pour la grande explication ?

TRAZOM

En début de jeu, vous apprenez que les ténèbres ont envahi le château du roi et que la princesse des lieux a été enlevée par des forces démoniaques. Qui se cache derrière tout ça ?

Voici tout votre équipement, qui changera souvent durant votre périple : nouvelle épée, nouvelle armure, objets en tous genres, etc.



La plante carnivore qui vous lance du pollen plein la tronche est assez dangereuse. Donnez-lui des tonnes de coups d'épée, et éloignez-vous d'elle.

Cette fois, tous les textes sont en anglais. On va enfin comprendre tout ce que l'on va faire dans le jeu ! Classe, non ?

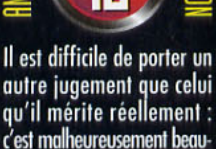


Chaud devant, notre héros se retrouve dans les flammes de l'enfer...




GRAPHISMES : 14

Bien sûr ils ne valent pas ceux d'un Virtua Fighter 2, mais toujours est-il qu'ils sont d'un niveau somme toute moyen.

ANIMATION : 12

Il est difficile de porter un autre jugement que celui qu'il mérite réellement : c'est malheureusement beaucoup trop saccadé !




MANIABILITÉ : 14

On éprouve par moments pas mal de difficultés à faire exactement ce que l'on veut. C'est même parfois super fouillis.



SON/BRUITAGE : 16

Rien de bien original de ce côté-là non plus, les musiques sont classiques et les bruitages, bien que nombreux, sont hélas trop plats.



J'AIME

- Une ambiance morbide.
- Une assez longue durée de vie.
- En anglais, c'est plus simple !



J'AIME PAS

- Pas mal de bugs.
- Assez lent dans l'ensemble.
- Trop facile peut-être.
- Dépassé techniquement.



TRAZOM

EN RÉSUMÉ

Je ne pense pas qu'on puisse reprocher quoi que ce soit à l'originalité ou à la durée de vie de ce soft : l'ambiance y est sympathiquement glauque, et les boss ainsi que les labyrinthes sont nombreux. Sur la forme, c'est autre chose : il y a beaucoup trop de bugs et de scènes fouillies qui viennent ternir le produit. Si la technique avait suivi un peu plus...



84%

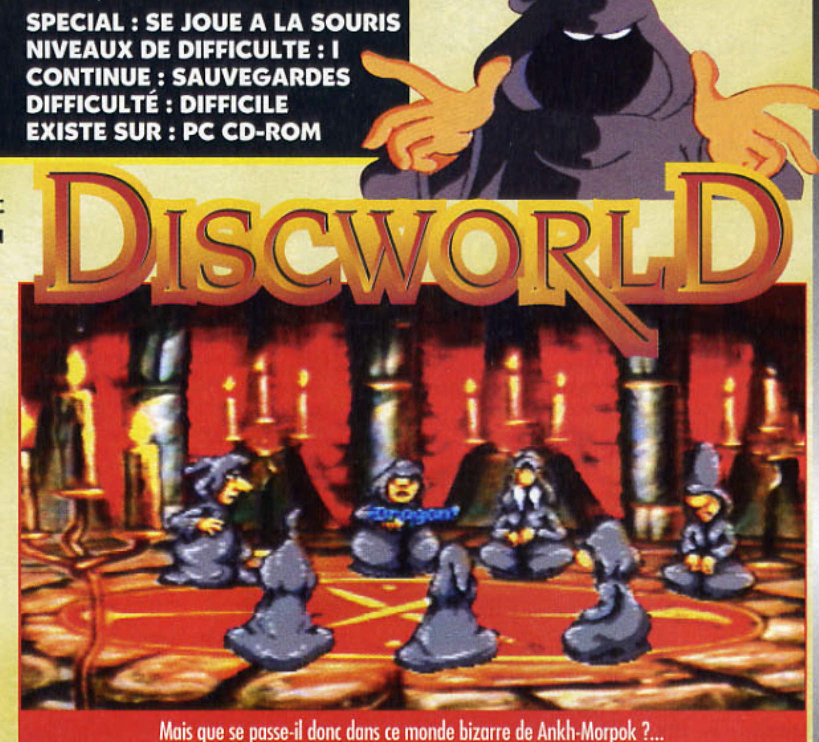
PLAYSTATION

EDITEUR : PSYGNOSIS
GENRE : AVENTURE
NOMBRE DE JOUEURS : 1
SPECIAL : SE JOUE A LA SOURIS
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTINUE : SAUVEGARDES
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
EXISTE SUR : PC CD-ROM

DISCWORLD

Discworld le jeu n'est pas le pur fruit du hasard : il est basé sur les fameux bouquins de Terry Pratchett, le créateur des "Annales du Disque-Monde", actuellement au nombre de 5 dans sa version traduite en français. Dans son univers complètement hallucinant créé par cet auteur qui ne l'est pas moins, la terre est plate comme un sou et repose sur une tortue géante appelée A'Tuin. Ne riez pas, c'est la vérité. Dans ce monde, vous dirigez Rincevent, un apprenti magicien complètement tarte, à qui l'on a confié une mission de la plus haute importance : bouter un dragon hors de Ankh-Morpok, la ville dans laquelle vous évoluez, et à l'occasion, déjouer un complot fomenté par une secte pour le moins mystérieuse... Dans la peau de Rincevent, vous allez donc explorer toute la ville à la recherche d'indices en tout genre, afin de comprendre le pourquoi du comment. Entre les dialogues loufoques (au fait, c'est Eric Idle, l'un des membres des Monty Python qui prête sa voix au "héros" !) grâce à cinq icônes ayant chacune une fonction, et les animations hilarantes, vous allez vous fendre la poire comme jamais ! En plus, le jeu est très beau (plus de couleurs que la version PC) et sa durée de vie fabuleusement longue. Je vous conseille tout de même de jouer avec la souris Sony...

TRAZOM



Mais que se passe-il donc dans ce monde bizarre de Ankh-Morpok ?...


À l'aide de ce miroir, vous devrez attirer l'attention du Dragon pour récupérer son haleine. Attention, car la Mort rôde...


Surtout, ne prononcez jamais le mot... qu'il ne faut pas prononcer. Si vous voulez en savoir plus, approchez-vous !


Voici la fameuse ville dans laquelle vous allez évoluer telle une aiguille dans une meule de foin. N'hésitez pas à tout visiter surtout.


Comment récupérer le bigoudi dans la poche du coiffeur ? Bonne question n'est-ce pas ? À vous de le découvrir !



Vous voici chez vous, à l'intérieur de l'Université Invisible dont vous êtes un médiocre pensionnaire. On va pourtant vous donner votre chance.


GRAPHISMES 18

Une myriade de couleurs, un effort particulier fait sur les décors d'une grande beauté, et voilà un véritable régal pour les yeux !


ANIMATION 14

Malgré quelques animations qui ralentissent un peu l'ensemble, elles demeurent sans grande faille. On fait largement avec, quoi !


MANIABILITÉ 18

À la manette, je ne vous cacherai pas que c'est un peu lent. Mais à la souris, pour peu qu'on en ait une, c'est comme sur PC !



SON/BRUITAGE 18

Pour ce qui est des voix, c'est la perfection et les musiques sont très variées.


J'AIME

- Enfin un jeu d'aventure digne de ce nom !
- Des dialogues hilarants.
- Une durée de vie gigantesque !
- C'est très beau.


J'AIME PAS

- Des animations un peu lentes.
- Il faut aimer le genre.
- La difficulté.
- Nombre de blocs de sauvegarde.


91%

EN RÉSUMÉ


TRAZOM

Décidément, Psygnosis a mis le paquet ce mois-ci ! Tous ses titres, ou presque, sont de véritables petits bijoux. Discworld ne déroge pas non plus à la règle et s'inscrit d'ores et déjà comme le meilleur jeu d'aventure animé jamais réalisé sur une console. Espérons que la tendance, dans les prochains mois, sera encore plus tournée vers ce genre que l'on aime tant.

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : (16) 20 90 72 22 ... Fax : (16) 20 90 72 23

ESPACE 3 Games

Super Nintendo

→ SUPER GAME BOY 299 F

ACTRAISER 2	299,00
ADDAMS FAMILY VALUE	**399,00**
BATMAN ET ROBIN	299,00
BATMAN FOR EVER	449,00
BLACK HAWK	299,00
DEMOLITION MAN	349,00
DIRT RACER	399,00
DOOM	499,00
DRAGON BALL Z 3 : L'ULTIME MENACE	489,00
DONKEY KONG COUNTRY	**449,00**
EARTH WORM JIM	**399,00**
FEREMAN FOR REAL	349,00
FOREMEN	399,00
HAGANE	449,00
ILLUSION OF TIME + GUIDE	449,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	399,00
JUNGLE STRIKE	369,00
JUDGE DREDD	**399,00**
JUSTICE LEAGUE	**399,00**
KILLER INTINCT	**499,00**
LE LIVRE DE LA JUNGLE	299,00
LE RETOUR DU JEDI	**299,00**
MANCHESTER UNITED FOOTABALL	399,00
NBA JAM T.E	**299,00**
NFL QUATERBACK 95	299,00
NIGEL MANSEL INDY	299,00
OBELIX	495,00
PRIMAL RAGE	449,00
SECRET OF MANA + GUIDE	449,00
SUPER TURRICAN 2	399,00
SPIDERMAN TV	299,00
STAR GATE	**299,00**
SUPER BOMBERMAN 3	399,00
THEME PARK	399,00
TIME COP	399,00
TOTAL FOOTBALL	399,00
VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP	**249,00**
WARLOCK	249,00

Genial !!!
- NECESSITE UN ADAPTATEUR 60 HZ AD29 TURBO : PRIX 99 F → AVEC UN JEU ACHETE : 49 F → AVEC DEUX JEUX ACHETES : GRATUIT
- NECESSITE L'ADAPTATEUR PROGRAMMABLE : PRIX 249 F

Promos

MICKEYMANIA	**199,00**
BUBSY	199,00
CANNON FODER	199,00
CLAYMATE	99,00
DAFFY DUCK	99,00
DINO DINNIS SOCCER	149,00
DOUBLE DRAGON	149,00
DRAGON	149,00
EQUINOX	199,00
F1 POLE POSITION	199,00
FLASH BACK	199,00
GHOUL PATROL (ZOMBIES 2)	199,00
HYPER V BALL	199,00
JIMMY CONNORS	149,00
JOHN MADDEN 95	199,00
JURASSIC PARK 2	199,00
LEGEND	199,00
LEMMINGS 2	199,00
LORD OF THE RING	**199,00**
MARIO WORLD	169,00
MARIO KART	**199,00**
MARIO ALL STAR	199,00
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	199,00
MEGAMAN X	**199,00**
MICHAEL JORDAN ADVENTURE	149,00
MICRO MACHINES	199,00
MORTAL KOMBAT	149,00
SUPER BOMBERMAN 2	**199,00**
NBA JAM TE	299,00
PSG SOCCER	199,00
RISE OF THE ROBOT	199,00
ROBOCOP US TERMINATOR	199,00
SHAQ FU	149,00
SMASH TENNIS	199,00
STARWING	99,00
STREET RACER	**199,00**
SUPER INDIANA JONES	199,00
SUPER KICK OFF	129,00
SUPER R TYPE	99,00
SUPER PUNCH OUT	**199,00**
SUPER TENNIS	99,00
SYNDICATE	199,00
TINY TOON	149,00
TRUE LIES	249,00
VORTEX	149,00
WING COMMANDER 2	149,00
WORLD CUP USA 94	199,00
WWF RAW	299,00

Megadrive

ALIEN SOLDIER (EUR)	**399,00**
ASTERIX ET LE POUVOIR DES DIEUX	399,00
BATMAN FOR EVER (EUR)	**399,00**
BATMAN ET ROBIN (EUR)	379,00
DEMOLITION MAN (EUR)	299,00
DRAGON BALL Z (JAP)	299,00
EARTH WORM JIM (EUR)	399,00
ECCO THE DOLPHIN 2	349,00
FEVER PITCH SOCCER (EUR)	399,00
FIFA SOCCER 95 (EUR)	**249,00**
FOREMAN FOR REAL (EUR)	299,00
INTERNATIONAL TENNIS TOUR (EUR)	299,00
JOHN MADDEN 95	349,00
JUDGE DREDD (EUR)	**349,00**
JUSTICE LEAGUE (EUR)	**349,00**
KICK OFF 3 (EUR)	199,00
LIGHT CRUSADER (EUR)	449,00
NBA JAM (EUR)	199,00
NBA JAM T.E (EUR)	**249,00**
NBA LIVE 95 (EUR)	249,00
NFL QUATERBACK 95	299,00
NHL 96 (EUR)	369,00
NHLPA 95 (EUR)	299,00
PETE SAMPRAS 96 (EUR)	379,00
PGA TOUR GOLF 3 (EUR)	299,00
PHANTASY STAR 4 (USA)	590,00
PRIMAL RAGE (EUR)	399,00
ROAD RASH 3 (EUR)	369,00
RUGBY WORLD CUP (EUR)	249,00
SAMOURAI SHOWDOWN (EUR)	399,00
SPIDERMAN TV (EUR)	249,00
SPIROU (EUR)	399,00
STAR GATE (EUR)	**199,00**
STREET RACER (EUR)	349,00
SYNDICATE (EUR)	**249,00**
THEME PARK (EUR)	399,00
TOTAL FOOTBALL	349,00
TRUE LIES (EUR)	**199,00**
URBAN STRIKE (EUR)	**299,00**
VIRTUA RACING (EUR)	499,00

- ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 68 F → AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F → AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT
- ADAPTATEUR 60 HZ MEGAKEY POUR CARTOUCHES USA OU JAP : 149 F → AVEC UN JEU ACHETE : 99 F

Super NES USA

→ SUPER NES USA + Prise péritel + Prise péritel + 1 manette 690 F

BONKERS (MICKEY)	199,00
CHRONO TIGGER	549,00
EARTH BOUND + GUIDE	495,00
FINAL FANTASY 3	499,00
FIRE STRIKER	199,00
KING ARTHUR THE KNIGHTS	499,00
OBITUS	299,00
OGRE BATTLE	495,00
ROBOTREK	495,00
SAMOURAI SHOWDOWN	449,00
SECRET OF THE STAR	TEL
SOUL BLAZER II : ILLUSION OF GAIA	349,00
SUPER SOCCER SHOOT OUT (EXIT STAGE 94)	299,00
TETRIS 2	299,00
ULTIMA FALSE PROPHET	199,00

Promos

FATAL FURY	149,00
JOHN MADDEN 95	179,00
MEGAMAN SOCCER	149,00
PRINCE OF PERSIA	149,00
SUPER SOCCER SHOOT OUT	299,00
SUPER TURICAN	**99,00**
VORTEX	**149,00**
WARIO WOODS	199,00
X ZONE (SUPERSCOPE)	**49,00**

Megadrive Promos

AERO THE ACROBAT (EUR)	99,00
ATOMIC RUNNER (EUR)	99,00
BUBSY (EUR)	149,00
BART'S NIGHTMARE (EUR) (SIMPSONS)	99,00
BLOOD SHOT (EUR)	199,00
BUBSY 2 (EUR)	199,00
CHAKAN (EUR)	129,00
DRAGON (EUR)	149,00
ETERNAL CHAMPION (EUR)	149,00
GLOBAL GLADIATOR (EUR)	99,00
JAMES POND 3 (EUR)	99,00
JOHN MADDEN 94 (EUR)	149,00
LEMINGS 2 (EUR)	199,00
LETAL ENFORCER + PISTOLET (EUR)	199,00
LOTUS 2 TURBO CHALLENGE (EUR)	129,00
MICKEYMANIA (EUR)	199,00
MORTAL KOMBAT II	199,00
MR NUTZ (EUR)	149,00
PETE SAMPRAS (EUR)	**149,00**
PITFALL (EUR)	199,00
RISE OF THE ROBOT (EUR)	129,00
SHAQ FU (EUR)	169,00
STAR GATE (EUR)	199,00
SUPER KICK OFF (EUR)	99,00
SUPER STREET FIGHTER (JAP)	299,00
TALMIT ADVENTURE (EUR)	99,00
TRUE LIES (EUR)	199,00
TWO CRUDE DUDES (EUR)	99,00
WORLD CUP USA 94 (EUR)	149,00

Super Famicom

DRAGON BALL Z 4 : ACTION GAME 3	299,00
DRAGON BALL Z 5 (AVENTURE)	399,00
DRAGON BALL Z 6 (AVENTURE 2)	599,00
NOSFERATU	**299,00**
RAMNA 1/2 4	**199,00**
SEIKEN DENTSETSU 3(SECRET OF MANA 2)	690,00
SUPER MARIO WORLD 2	**599,00**



Promos

DRAGON BALL Z4 : ACTION GAME 3	**299,00**
DRAGON BALL Z5 (aventure)	**399,00**
FATAL FURY SPECIAL	**299,00**
RAMNA 1/2 4	**199,00**
ART OF FIGHTING	149,00
RUSHING BEAT	99,00
RUSHING BEAT SHURA	149,00
SPACE ACE	99,00
SUPER METROID	199,00

Virtual Boy

VIRTUAL BOY + 1 JEU	1290,00
GALACTIC PINBALL	299,00
MARIO TENNIS	299,00
PANIC BOMBER	299,00
RED ALARM	299,00
TELEROBOXER	299,00
VERTICAL FORCE	299,00

Accessoires

- → 2 MANETTES SANS FIL PRO6 299 F
- → SUPER ADVANTAGE ASCII 149 F
- → MANETTE ASCII 99 F
- → ACTION REPLAY pour SUPER NINTENDO ou MEGADRIVE 395 F
- → ADAPTATEUR MULTI JOUEURS pour SUPER NINTENDO 129 F
- → ADAPTATEUR MULTI JOUEURS pour MEGADRIVE 199 F

SUPER GAME MAGE → 379 F

Articles DBZ

BATTLE COLLECTION 1 à 9	79 F
10 à 16	129 F
STICKERS	5 F
MANGA	35 F
MANGA COULEUR	79 F
PUZZLE 500 PIECES	99 F
RAMICARDS à partir de	5 F
T SHIRT	79 F
HERO COLLECTION 3	30 F / sachet
CASQUETTE	59 F
SHORT	99 F
LOT DE 3 SLIPS	59 F
TRADING CARTE (SACHET DE 12)	50 F

CASSETTES VIDEO FRANCAISE
N° 4 à 11 → 129 F
DRAGON BALL LE FILM → 129 F

Sega 32 X

→ SEGA 32X 890 F

COSMIC CARNAGE	449,00
DOOM	449,00
NBA JAM TE	349,00
SPACE HARRIER	449,00
STAR WARS	449,00
SUPER MOTOCROSS	449,00
VIRTUA RACING DE LUXE	449,00
WWF RAW	349,00

PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : (1) 48 05 42 88

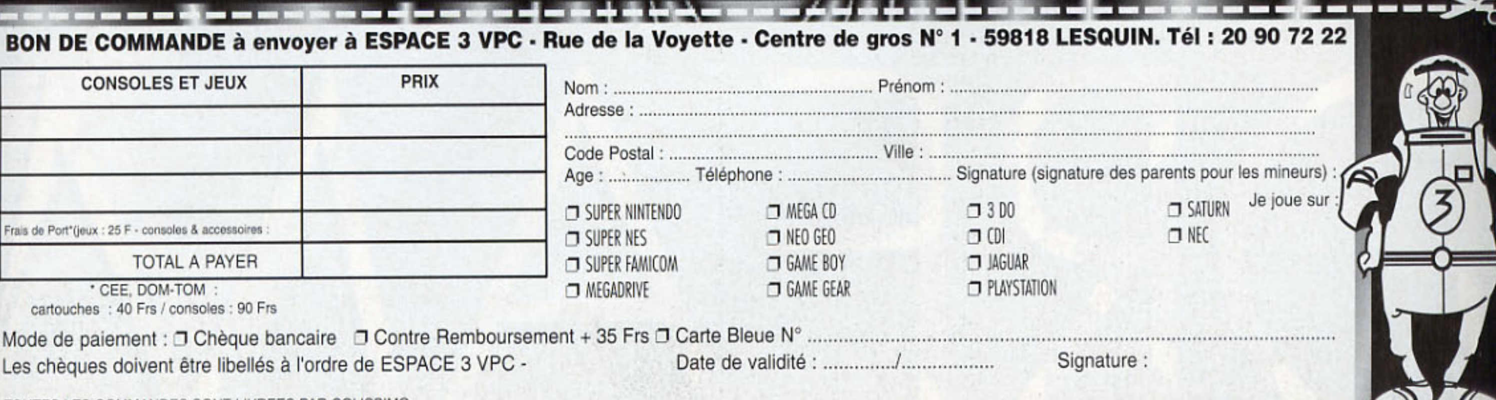
LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : (16) 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : (16) 20 57 84 82

STRASBOURG
6, rue de Noyer
Tél : (16) 88 22 23 21



DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : (16) 27 97 07 71

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél : (16) 20 90 72 22 ... Fax : (16) 20 90 72 23



BENJI




© Disney



DREAM'

Quoi de neuf à l'ombre des palmiers de Rodeo Drive - L.A. ? Richard Gere et Julia Roberts y ont usé leurs semelles dans *Pretty Woman* un beau jour de 1990, mais aujourd'hui ? Le vent du changement - de la révolte - glisse sur les palmes et dévoile sans aucune retenue les noms des instigateurs du nouvel ordre médiatique mondial. Les tympans des autochtones frémissent en entendant ces chuchotements annonciateurs de tourments dans les hautes sphères et celui de DreamWorks SKG figure parmi les noms les plus souvent cités. S pour Spielberg qu'il n'est plus la peine de présenter, K pour Katzenberg, ex-Disney et G pour Geffen, ex-Geffen Records. DreamWorks ou le conte à la sauce hollywoodienne de trois petits cochons millionnaires aux dents plus longues encore que celles du loup !





WORKS

Après la Guerre Picrocoline de Rabelais, la Guerre de Cent Ans et la Guerre Froide, arrive aujourd'hui la Guerre des Moguls ! Non, non, les gremlins et autres mogwais, ces petites bêtes hystériques créées par Joe Dante en 1984 ne s'apprêtent nullement à envahir la planète ! Un «mogul» en anglais est un magnat, un super Bernard Tapie qui brasse des millions - des milliards ? - de dollars. Or, depuis quelques temps déjà, Hollywood en particulier et les USA en général - les cinq continents d'ici la fin de l'année - sont le théâtre d'affrontements féroces entre les puissants de ce monde. Dire que tout a commencé durant l'été '94...

Une baby major nommée DreamWorks SKG

DreamWorks SKG, céquoico ? Née, d'une certaine manière, de la frustration de son fondateur Jeffrey Katzenberg, cette société de production qui pèse 13 milliards de francs après seulement un an d'existence et avant même toute activité (l'équivalent de la valeur en Bourse de Canal +) s'annonce comme le premier studio hollywoodien multimédia de l'Histoire ! Après dix-neuf ans de bons et loyaux services sous les ordres de Michael Eisner, big boss de la Walt Disney Company, et devant le refus de celui-ci de le laisser devenir son bras droit, Jeffrey Katzenberg divorce brutalement d'avec Mickey un beau jour d'été '94. Cet homme d'une quarantaine d'années auquel Disney doit en grande partie des succès au box-office comme Pretty Woman, Aladdin et plus récemment Le Roi Lion (300 millions de dollars de recettes rien qu'aux States + 450 millions de dollars récupérés après deux semaines d'exploitation en vidéo) réagit deux mois plus tard en annonçant la création de DreamWorks SKG, S pour Spielberg et G pour Geffen, ses deux associés.

Jurassic Park, Le Roi Lion et Nirvana sont sur un bateau...

Lors d'un dîner à la Maison Blanche en octobre 1994, les trois moguls ont donc scellé leur alliance, entourés d'illustres personnages comme Robert Iger (patron d'ABC) et Boris Yeltsin. Pour ceux qui ne connaissent





Steven Spielberg

Profession : DreamWorker

Cet homme qui fêtera son quarante-huitième anniversaire le 27 décembre prochain est indéniablement le réalisateur-producteur le plus célèbre du monde... et probablement le plus riche de la profession (Jurassic Park est le succès n°1 de l'histoire du cinéma avec plus de 913 millions de dollars de recettes au box-office international !). DreamWorks lui donne l'opportunité de créer son propre studio, alors que pendant vingt-sept ans, il a été contraint d'en louer un à Universal pour les films Amblin Entertainment, sa société de production. 200 millions de dollars sont déjà prévus pour la construction de ce «dream movie studio». « Et si l'on ne peut sortir dix bons films par an», dit-il, «nous n'en ferons pas pour autant cinq bons et cinq mauvais. Ce qui importe, c'est la qualité du produit.»

David Geffen

Profession : DreamWorker

David Geffen a revendu sa société de disques, Geffen Records, à MCA en 1990, et cependant il ne la quitte pas totalement dans la mesure où DreamWorks et MCA-Universal ont signé récemment un accord. MCA distribuera à l'étranger tous les films produits par DreamWorks, et prendra en charge la distribution vidéo dans le monde entier. Les disques de DreamWorks seront eux aussi distribués par une filiale de MCA, UniDistribution. Enfin, les parcs Universal (où se trouve l'attraction Retour vers le Futur) profiteront également du rapprochement DreamWorks-MCA. Geffen ne fait ça apparemment que pour le fun ! À Hollywood, des rumeurs feraient d'ailleurs état d'une éventuelle lassitude d'ici deux ans. Mauvaises langues ou pas, le succès de DreamWorks dépend énormément de la stabilité du trio !

pas encore David Geffen, cet homosexuel quadragénaire - il ne s'en cache pas - est le fondateur de Geffen Records, label sans lequel des groupes comme les Eagles, Guns N' Roses ou encore Nirvana n'auraient peut-être jamais connu les feux de la rampe. Les DreamWorkers ont chacun investi la bagatelle de 33,3 millions de dollars dans l'affaire. Et si l'on parle de «bus fare» (le prix d'un ticket de bus) pour Spielberg et Geffen, Katzenberg, lui, a dû hypothéquer ses biens afin de réunir une telle somme. Mais le jeu en vaut la chandelle, et des investisseurs du monde entier essayent vainement ou avec succès de venir se greffer à ce studio pour le moment virtuel. Les risques encourus ne sont toutefois pas des moindres comme l'affirme Robert Daily, président de Warner Bros. : «Personne n'a réussi à mettre sur pied un gros studio à Hollywood depuis plus de cinquante ans (...)»

Carré d'as moins un

Steven et moi avons amassé tellement d'argent», avance David Geffen avec un haussement d'épaules, «que quiconque souhaiterait tout dépenser ou tout utiliser n'y parviendrait pas. L'un et l'autre, nous avons placé notre capital, et pour l'heure nos agents jouent avec. Par conséquent, je ne compte pas m'investir dans DreamWorks pour toucher un autre milliard (de dollars). Ce qui m'intéresse, c'est la façon dont nous allons y arriver.» Mais qu'envisagent de faire nos trois énergumènes pour toucher le jackpot ? DreamWorks SKG est un «studio multimédia». Ses activités, multiples et variées, s'étendent de la réalisation et production de films, de shows TV et de longs-métrages d'animation à l'enregistrement de disques, la conception de jouets, de produits éducatifs, de jeux vidéo, voire la construction de parcs d'attractions. Tout un programme en perspective ! De fait, les volontaires désirant être du voyage ne manquent pas à l'appel. Paul Allen, co-fondateur de Microsoft, a déjà investi 500 millions de dollars de sa poche en échange de 20 % des parts. Et il n'est pas venu seul...

Bill Gates alias le Joker

La Chemical Bank, banque américaine, HBO, chaîne US câblée diffusant des films à longueur de journée, MCA-Universal et depuis peu... Bill Gates (l'homme le plus riche du monde hors rois, émirs...) sont sur la liste des partenaires de DreamWorks (car il y en a d'autres). Pour résumer, Spielberg, Katzenberg et Geffen disposent déjà d'une ligne de crédit bancaire de 1 milliard de dollars sur huit ans et d'un montant équivalent de capitaux propres avant même que leur usine à rêves n'ait fabriqué quoi que ce soit ! L'édifice repose donc essentiellement sur la notoriété - et le savoir-faire - des trois moguls. Incroyable, mais vrai... car «américain» ! Quant à Billou, l'homme au

compte-chèque de 12 milliards de dollars, il a signé un accord en mai dernier unissant DreamWorks à Microsoft pour la création d'une société au capital de 30 millions de dollars chargée de développer et distribuer des programmes multimédias interactifs. Les jeux vidéo n'ont donc pas été oubliés. Pour preuve, nous avons récemment appris que certains développeurs de jeux vidéo français - cocorico ! - dont nous devons taire les noms ont été démarchés par des agents de DreamWorks. Une affaire à suivre de très près...

«Tu ne tueras point»

Mais au fait, qui fait quoi ? Outre les jeux vidéo et plus largement les programmes interactifs très appréciés de Spielberg, la multitude de domaines auxquels s'intéresse la Dream Team hollywoodienne a naturellement nécessité un découpage des tâches rigoureux. En simplifiant, Geffen s'occupe de la partie "musique" pendant que ses deux acolytes se focalisent sur le "cinéma", les "films d'animation" et la "télévision". Spielberg bénéficie d'un budget de 800 millions de dollars pour produire vingt-quatre longs métrages (dix par an environ) d'ici la fin du siècle ; alors que Katzenberg, à la tête du département "animation", s'est vu allouer la somme de 200 millions de dollars. Deux dessins animés sont d'ailleurs en préparation. Le premier, The Prince of Egypt d'après l'histoire des Dix Commandements, est annoncé pour Noël 1998 avec une bande originale signée Stephen Schwarts (Pocahontas) et Hans Zimmer (Le Roi Lion). Suivront El Dorado : Cortez and the City of Gold dont nous ne savons rien. Enfin, concernant les activités télévisuelles, diverses émissions en "live" seront diffusées en exclusivité suite à un accord sur le réseau américain ABC. Et l'Europe, dans tout ça ?

Pendant ce temps, entre L.A. et New York...

Pourquoi diable est-il question de «guerre des moguls» en début d'article ? Tout semble être pour le mieux dans le meilleur des mondes, comme disait mon ami Leibniz, pour DreamWorks et les DreamWorkers, alors de quelle guerre s'agit-il ? Le 31 juillet dernier, Disney s'est approprié la société Capital Cities/ABC pour la modique somme de 19 milliards de dollars, devenant ainsi le plus

© Disney

Jeffrey Katzenberg

Profession : DreamWorker

Les objectifs de Katzenberg vis-à-vis de DreamWorks sont multiples. Il veut constituer de toutes pièces une énorme entité essentiellement gérée par des artistes, des créatifs au lieu des habituels avocats et autres financiers. Utopique ? Pas forcément. Chaque employé sera d'ailleurs actionnaire de la société. Bien qu'ayant hypothéqué ses biens (son ranch, notamment), tous les espoirs sont permis pour ce passionné d'animation qui a redoré le blason de la Walt Disney Company lorsqu'il y officiait en tant que n°2. Attention toutefois, car il s'attaque à un marché (celui de l'animation) largement dominé par Disney ! La concurrence promet d'être rude d'autant que la Fox se lance sur le créneau, avec un film intitulé Anastasia (réalisé par Don Bluth et Gary Goldman auxquels on doit déjà les Fievel) dans lequel Meg Ryan prête sa voix. Sortie prévue pour le printemps 1997.

Bill Gates

Profession : Vendeur de Windows 95 Futur Maître du monde

De passage à Paris pour la promotion du nouveau système d'exploitation pour PC, Windows '95, Bill Gates n'a pas répondu aux questions concernant ses activités avec DreamWorks. Tout ce que l'on sait des relations qu'il entretient avec le trio tient en ces termes : «Microsoft ne prend pas un «non» pour réponse», affirme Katzenberg, «S'ils ne peuvent entrer par la porte principale, ils essayeront par celle de derrière, par le toit ou la cave. C'est aussi notre manière de procéder, donc je l'admets volontiers.» Toujours est-il que des accords entre Gates et DreamWorks ont été signés (se référer à l'article). Let's wait and see !





De plus en plus de magazines s'intéressent aux trois phénomènes. Nous ne sommes donc pas les premiers à vous parler de DreamWorks. Pour preuve, le magazine Time Magazine du 27 mars dernier faisait sa couverture avec le trio magique. Un article fort intéressant sur la folie et la démesure hollywoodienne, chiffres à l'appui...

gros groupe média du monde. Ce deal impose Michael Eisner, 54 ans, comme le businessman le plus puissant du monde. Problème n°1 : DreamWorks ayant signé un accord avec ABC peu de temps avant le rachat par Disney, Katzenberg dépend une nouvelle fois de son ancien patron ! Sans compter que David Geffen et Michael Eisner sont des ennemis jurés...

Problème n°2

Le second pavé dans la mare se nomme Michael Ovitz. À 48 ans, le fondateur de la Creative Artists Agency (CAA) en 1975, qui est aussi l'homme le plus courtisé d'Hollywood - il conseille et représente les plus grandes stars et négocie les plus gros contrats comme le rachat de Columbia par Sony - a pris la place de bras droit d'Eisner courant août. Or, Ovitz a été volontairement écarté de DreamWorks par manque d'affinités entre lui et Spielberg. Ovitz a pourtant été l'agent du réalisateur pendant de nombreuses années... Michael Ovitz prend donc sa revanche, d'autant plus qu'il risque prochainement de succéder à Michael Eisner, gravement malade. Si, dans une semaine ou deux, une série TV intitulée «La Guerre des Moguls» est programmée un soir à 20h30, ne soyez donc pas étonné ! Mieux vaut toutefois garder la tête froide car tout ce tintamarre ne se passe pas si loin de chez nous !



George Lucas, ami de longue date de Steven Spielberg, s'exprime ainsi : «DreamWorks, c'est l'opportunité de renouveler l'ensemble du système de distribution de tout un tas de produits comme les jouets, les jeux vidéo, etc.» Lucas pourrait bien consentir à laisser les prochains épisodes de Star Wars entre les mains de DreamWorks pour la distribution sur le territoire américain, soit dit en passant. Mais vous en saurez plus en lisant le deuxième numéro de Lucasfilm Magazine (renseignements : Lucasfilm Magazine - 20, rue du Capitaine Ferber, 75020 Paris).



APRÈS LA COLLECTION DES FILMS DE

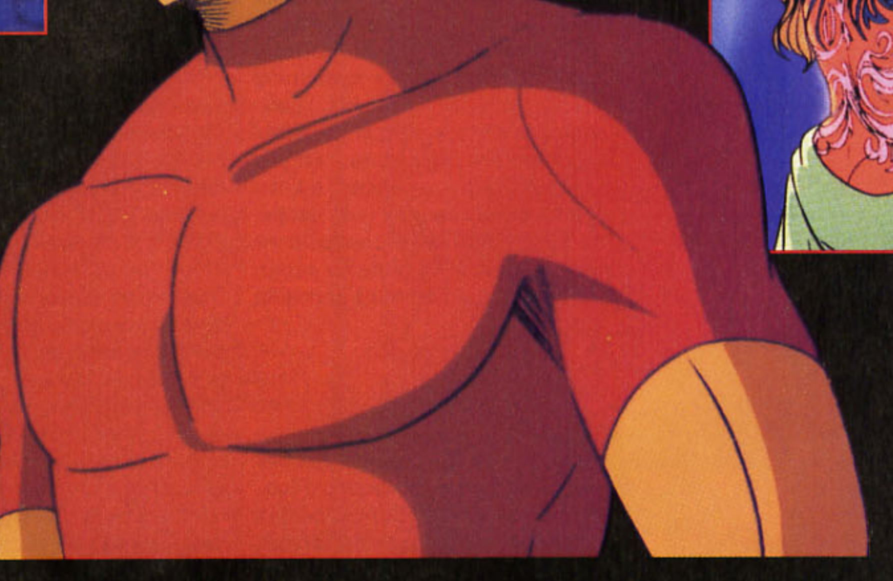




VERSION FRANÇAISE INTÉGRALE







DÉJÀ DISPONIBLE
Volume 1
Volume 2

RETROUVEZ POUR LA PREMIÈRE FOIS EN VIDÉO, TOUS LES ÉPISODES DE CETTE SÉRIE CULTE.

EN VENTE DANS LES BOUTIQUES SPÉCIALISÉES, FNAC, VIRGIN MEGASTORE
REVENDEURS, CONTACTEZ NOUS : I.D.E. / AK VIDÉO - (16.1) 49.39.01.66

docpad

Jeux vidéo et 3D
Comment ça marche ?

Et voilà la suite de notre dossier sur les jeux 3D. Après les exemples de polygones mappés ou éclairés par le génie de l'équipe de Pierre Adane le mois dernier, nous repartons dans le monde sans pitié de la trois dimension. Maintenant que vous avez compris ce qu'est un polygone, plongez-vous dans l'histoire de cette nouvelle technique et apprenez ce que doit supporter un développeur de jeu vidéo en 3D sur console. Oyez braves gens, oyez l'histoire des jeux vidéo 3D... Encore merci à Pierre Adane et rendez-vous au mois prochain pour de nouvelles aventures.

CHAPITRE 2 L'histoire

Avant de parler 3D, parlons de ce qui est arrivé avant la 3D en matière de jeux vidéo, ce que l'on appelle la 2D. En fait, vous devez savoir que tout ce qui passe sur un écran télé est en 2D. En fait, la 2D n'est qu'une carte mémoire gérée par un microprocesseur, on parle alors de bitmap. Ce que l'on appelle la 3D consiste à afficher des formes géométriques dessinées de la même façon que pour de la 2D (dans un plan) mais qui aboutissent pour l'œil à des formes en trois dimensions. On a des triangles, des rectangles, des cubes, des polygones et tout ce qui existe en géométrie. D'un point de vue purement technique, on peut trouver des jeux en 3D sur toutes les machines, même les 8 bits. D'ailleurs, l'utilisation de cette technique de représentation des graphismes n'est pas nouvelle. Sur les plus anciens micros 8 bits, on trouve des jeux datant de 15 ans dont les décors sont en 3D, en général en fil de fer ou en flat (cf. Docpad du mois dernier).



Et Dieu dit : que le triangle soit...

Au niveau du fonctionnement des machines, il y a eu beaucoup d'évolution en ce qui concerne les méthodes d'affichage de formes 3D. Dans un premier temps, on imagine un seul triangle rempli d'une couleur. En utilisant plusieurs de ces triangles, un grand nombre, on peut créer une forme complexe comme un morceau de mur ou même d'humain. Ensuite, on peut rajouter des effets de lumière comme le Gouraud Shading et autres. Il faut définir son triangle dans l'espace avec des coordonnées x, y, z. Même si le triangle finit par être plaqué sur un écran 2D, il est nécessaire d'entrer ses 3 coordonnées dans l'espace afin de permettre au programme du jeu (les routines de gestion de polygones et le moteur principal du jeu) de bien contrôler la totalité du triangle. On pourra ainsi vraiment donner l'illusion au joueur qu'il s'agit d'un triangle qui bouge dans l'espace. On utilise ensuite toute une batterie de calculs mathématiques (calculs de matrices pour ceux qui ont dépassé le stade de l'école primaire) pour gérer les rotations sur les trois axes et les translations ou projections. En fait, on utilise alors un programme de calcul qui transforme les objets









définis en 3D comme expliqué précédemment en 2D. Ces routines sont en général programmmées par les développeurs eux-mêmes, et chaque éditeur de jeux vidéo possède sa batterie de routines maisons. Ces programmes ne constituent pas le plus compliqué de l'affaire. C'est en effet la gestion totale de l'univers 3D créé par assemblage de tous les polygones qui est difficile à gérer. Le but est en effet de rendre un résultat le plus réaliste possible. Le réalisme demande deux choses : des graphismes proches du réel et une vitesse qui tient la route. Tous les polygones vont être assemblés, et le développeur en rajoutera autant qu'il peut jusqu'à ce que la machine rame...

Et le triangle fut !

On peut imaginer que sur certaines machines, on peut gérer des personnages constitués de nombreux polygones, jusqu'à 2 000 par exemple. Faut-il que le programmeur se tape la gestion de ces 2 000 polygones à la main, c'est-à-dire en écrivant des routines adéquates ? Plus maintenant, grâce à l'arrivée des nouvelles consoles 32 bits. La PlayStation, par exemple, facilite grandement cette tache car elle possède ce que l'on appelle des calculs câblés en hard. Les calculs 3D sont déjà dans la bête, il suffit donc de savoir lire la doc fournie par Sony... De toute façon, le calcul 3D en lui-même n'est pas vraiment compliqué pour un professionnel de la programmation. Le problème est l'affichage du polygone. Sur PC, on programme une routine d'affichage de cet objet à l'écran en utilisant le microprocesseur. Soit l'affichage se fait point par point, soit par polygones, mais au final, c'est toujours du bitmap. Il ne faut pas oublier qu'on aboutit toujours à une conversion de 3D en 2D au final.

Des programmeurs au chômage ?

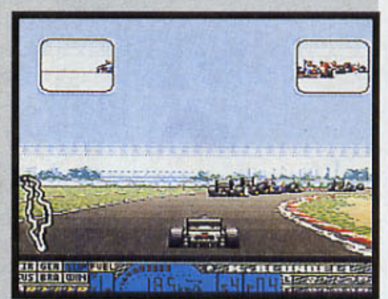
Quel est alors le travail du programmeur si tout est câblé en hard sur les nouvelles consoles ? Ce que le programmeur n'a pas à faire : créer des routines permettant d'afficher des polygones. Cool, non ? Ce dernier doit simplement les utiliser en ajoutant des effets, eux aussi inclus dans la PlayStation comme le Gouraud Shading, le mapping et le Gouraud sur mapping. Sur PC, il faut créer ses routines. Rappelons que là n'est pas le gros du travail d'un développeur de jeux vidéo 3D. Le gros travail est la gestion de cette 3D avec tous les tests de collision, etc. L'affichage ne représente que deux mois de travail d'une personne sur les dix personnes qui développent un jeu PlayStation pendant un an, un jeu n'étant pas une démo de polygones ! Il faut aussi gérer le fait que tout ou partie des polygones sont liés entre eux, qu'ils évoluent d'une manière harmonieuse, par exemple dans le cas d'un personnage qui bouge ses membres. Il faut aussi gérer l'éclairage de chaque polygone et le rendu de tout l'univers 3D créé.

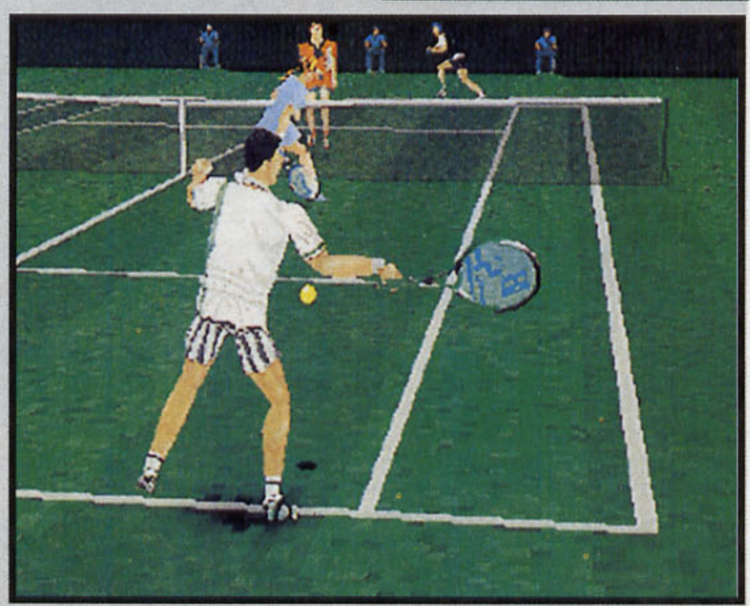
Des sprites polygonaux.

Comment programmer les déplacements d'un objet, anciennement appelé sprite dans les jeux 2D ? Si l'on prend l'exemple des bolides de Ridge Racer, on a la voiture mais aussi les roues, quatre ! On peut



faire bouger indépendamment chacune des roues tout en gardant leur position par rapport au barycentre de la voiture fixe. On peut penser à une rotation supplémentaire ou un blocage d'une roue. Pour les personnages de Tekken, le problème est le même avec les bras par exemple, tous composés de plusieurs polygones articulés autour des points d'articulations faisant office de centre de rotation. Exactement comme dans la réalité. On imagine ensuite des translations supplémentaires pour les avant-bras par exemple, afin d'ajouter des effets bien précis. Tout ça doit être géré par le programmeur. On ne parle plus d'un triangle tout seul à l'écran... Cette gestion est rendue plus complexe par la puissance technique des machines. C'est tant mieux pour le réalisme et les graphismes, mais on a vite le vertige quand il s'agit de passer des habituels 400 petits polygones par trame (par image affichée en 1/50ème de seconde) à dix fois plus pour une seule trame sur PlayStation. Voilà pourquoi on peut se permettre de tout créer en polygones dans Ridge Racer : les décors (montagnes, immeubles), la route et les voitures sont formés chacun de dizaines de polygones minuscules et mappés. La qualité de rendu est exceptionnelle sur les 32 bits, car on peut utiliser du mapping et ça va encore plus vite. En matière de 3D, le travail du programmeur a donc changé : Il prend toujours le même temps, mais ce dernier n'est pas géré de la même manière. Comme la technique évolue toujours davantage, les développeurs peuvent s'occuper de facteurs que l'on ne pouvait pas gérer auparavant. Maintenant que les machines sont plus puissantes et que l'on a du temps, on peut intégrer davantage de facteurs bénéfiques pour le joueur comme le réalisme ou la précision. Il suffit de regarder la différence entre un Pole Position de Namco et un Ridge Racer aujourd'hui. Les courses de voitures sont un bon exemple de l'évolution des techniques 3D. Les premières simulations ne proposaient que de la fausse 3D en bitmap. Dans les tous premiers jeux, la route n'était en fait qu'un grand triangle que l'on déformait dans les tournants. Puis on a ajouté des défilements de marquage au sol pour donner l'impression de vitesse. Il suffisait d'ajouter un sprite de voiture, et le tour était joué : on avait l'impression de rouler en perspective alors que tout était en 2D. Puis vint Outrun qui marque un tournant dans la représentation 3D, le jeu étant toujours basé sur des sprites mais proposant des courses beaucoup plus réalistes. Mais il faut attendre Virtua Racing de Sega pour passer à la vraie 3D en temps réel. On se trouve alors en 3D polygonale avec des polygones à face pleine (flat). Ridge Racer nous place encore un niveau au-dessus car les polygones sont mappés cette fois-ci. Si vous ne comprenez pas les deux phrases précédentes, c'est que vous n'avez pas lu la première partie de ce sujet dans le Docpad du mois dernier. Les décors, les bagnoles et même la route de Ridge Racer sont tous formés de petits polygones triangulaires, car le triangle est le polygone de base sur PlayStation. Quand vous regardez précisément la route dans un circuit de Ridge Racer, vous observez des rectangles de couleurs différentes. Or, un rectangle est l'assemblage de deux triangles rectangles (à un angle droit). Dans les nouveaux jeux 3D sur 32 bits, la technique reine est celle des polygones mappés avec des motifs et le plus souvent éclairés selon l'endroit où l'on se trouve dans l'univers modélisé. Car la grande innovation de la 3D polygonale est qu'un développeur n'est plus limité que par son imagination pour créer un jeu. Évidemment, le nombre de polygones affichables n'est pas infini, mais sur les nouvelles consoles la marge est si grande qu'un concepteur de jeu peut très bien imaginer créer une ville entière, ou même un monde en 3D dans lequel on peut aller où bon nous semble. Et c'est là la grande différence avec ce que l'on appelle le précalculé. Dans des jeux comme Rebel Assault sur Mega-CD ou Starblade Alpha et Novastorm sur PlayStation, vous jouez dans des univers 3D mais tout est prévu à l'avance. Vous ne faites que bouger votre viseur à l'écran et tirer ou alors vous manœuvrez un vaisseau dans des décors 3D qui défilent toujours de la même manière. Le précalculé est souvent très joli à l'écran mais inintéressant au bout de trois parties. Avec la technique des polygones mappés, on peut obtenir de très bons résultats graphiques tout en gardant une liberté maximale. Dans Ridge Racer ou Daytona sur 32 bits mais aussi dans tous les hits d'arcade comme Sega Rally ou Rave Racer, vous pouvez aller partout même si ce n'est pas le but du jeu. Si vous roulez à l'envers, si vous freinez sur le bas-côté ou que vous rouliez dans l'herbe en vous enfonçant le plus loin possible, vous trouverez toujours des décors réalistes et logiques avec le monde créé par















les développeurs du jeu. En général, vous trouvez rapidement un mur, des immeubles, la mer ou des précipices vous interdisant d'aller plus loin.

Des univers 3D en polygones.

Et si un programmeur décide de concevoir une ville entière, un complexe ou un univers 3D dans lequel on peut aller partout, rien ne s'oppose à cela grâce à la puissance de calcul des nouvelles consoles. Le jeu Doom est bon exemple de 3D polygonale mappée, et nous testons ce mois-ci la version Super Nintendo. Cette version utilise le Super FX 2, le coprocesseur permettant d'afficher des polygones sans que le processeur principal de la Super Nintendo ne se mette à ramer. Car là est bien le point sensible de la technique des polygones qui ne résout pas l'éternel problème d'affichage vidéo. Lorsque vous jouez à un jeu vidéo, vous ne vous rendez pas compte que la machine affiche une image tous les 50ème de secondes (pour les machines 50 Hz) : la machine renvoie la définition vidéo 50 fois par seconde. Dans le cas de jeux en 2D bitmap, il faut que le processeur chargé du travail de l'affichage vidéo soit en accord avec le processeur principal, car tous les 50ème de seconde, une nouvelle image doit être prête à être affichée. Si ce n'est pas le cas, le jeu ralentit ou le scrolling est saccadé. C'est-à-dire que tout doit être prêt pour l'écran suivant en 1/50ème de seconde si l'on veut que le jeu soit fluide. Pour obtenir un résultat parfait, il faut se tenir à une application graphique qui affiche une image tous les 50ème de seconde, sinon ça rame ! Dans ce cas, fréquent sur 16 bits, pour redessiner complètement l'écran, le microprocesseur demande plus d'1/50ème de seconde afin de pouvoir aussi gérer le déroulement du jeu. Il en résulte des phénomènes désagréables pour les yeux quand le vidéo envoie deux fois la même image ou une image incomplète en train d'être dessinée. Le temps de calcul est plus important que le temps d'affichage qui se fait automatiquement par la vidéo. En 3D polygonale, le problème est exactement le même. Car il faut bien comprendre les différences entre les jeux 2D classiques et les jeux 3D en polygones. En ce qui concerne l'affichage final, pour les machines, ce sont exactement les mêmes jeux car au final, tout ce qui apparaît sur votre écran est en bitmap 2D. Je vous rappelle en effet que vos écrans de télé sont encore en 2D et relativement plats. Que la machine soit une NES, Super Nintendo ou PlayStation, les jeux 2D et 3D s'affichent toujours au final en 2D et sont donc traités comme tel par les processeurs. Le résultat par contre change, et c'est votre vue qui fait la différence entre un Super Mario World et un Tekken. La seule différence pour les nouvelles consoles et les jeux en 3D polygonale consiste à transcrire tous les calculs de positionnement et les collisions entre les centaines, voire les milliers de polygones affichés en 2D. Ce sont les routines internes qui se chargent du travail car ce genre de gestion de polygones est fourni en hard dans la Saturn ou la PlayStation, c'est-à-dire qu'il n'est plus besoin de concevoir de petits programmes maison gérant les polygones. Le travail du concepteur de jeux 3D se borne donc à la création d'univers 3D et des polygones qui les composent dans un premier temps. Il s'agit ensuite d'inclure toutes les règles inhérentes au jeu créé : interaction avec le joueur humain, collisions, etc. Le problème de ralentissement devient alors le même qu'en 2D : il ne faut pas afficher trop de polygones à la fois sous risque d'avoir des retards à l'affichage. Il faut bien avouer que les capacités des 32 bits sont incroyables, et nous ne vous donnerons pas de chiffres pour la bonne et simple raison que ces chiffres de polygones affichables dépendent du polygone affiché : taille, mappé ou non, éclairé ou non.

Et les sprites ?

Un autre problème est l'affichage des sprites mais ce problème n'a rien à voir avec le cas de la 3D polygonale. Sur 32 bits là aussi, on peut afficher un nombre de sprites 2D incroyables sans faire ralentir l'affichage ou clignoter ces sprites. Il n'y a plus de notion de surcharge de ligne horizontale comme sur 16 bits car on peut afficher le nombre de sprites que l'on veut sur une même ligne sans que ces derniers ne soient hachés. Pour en revenir aux polygones, la question de leur affichage est cruciale car même si les 32 bits sont puissantes, il faut quand même éviter les surcharges et vous devez bien comprendre qu'un jeu vidéo n'affiche que les polygones visibles selon l'endroit où se déroule l'action. Quand on crée un Doom, on conçoit le jeu comme univers 3D et le programme gère vos déplacements de la sorte. A l'écran, quand vous progressez dans un couloir ou que vous regardez un objet 3D devant vous, vous ne voyez que les polygones du devant et vous ne voyez pas les polygones cachés. Cela peut paraître évident à un humain de base dont les yeux ne voient pas à travers la matière mais quand on pense en matière d'informatique, il faut comprendre que le programme de Doom gère un univers 3D composé de polygones dont il ne montre que les faces que votre personnage voit. A lui de tourner autour d'un objet pour apercevoir toutes ses faces éclairées par la technique du Gouraud Shading et mappé selon les goûts des graphistes. Enfin, pour être complets, les murs mappés le sont soit parce qu'ils sont composés de petits polygones (des triangles en général) de couleurs différentes mais proches, plusieurs gris par exemple, soit parce qu'ils sont composés de polygones plus gros eux-mêmes mappés d'un motif dessiné à l'avance et qui se répète. Bref, le but des programmes de jeux 3D n'est que de gérer le nécessaire pour gagner en vitesse. Dans l'exemple de Doom, tout n'est pas en polygones puisque les sprites intervenant sont 2D. Bientôt, vous pourrez jouer à des jeux à la Doom dont les personnages et les ennemis seront eux aussi en polygones. Quoi qu'il en soit, l'univers de Doom est complètement en 3D polygonale, ce qui laisse une grande liberté à court et long terme. A court terme, cela permet au joueur de s'éclater dans univers qu'il peut fouiller de font en comble en allant partout. A long terme, sur micro par exemple, il est possible de concevoir ses propres niveaux et ses propres univers en utilisant des petits programmes qui affichent les niveaux en 3D. Tout cela devrait aussi être possible sur 32 bits, et les jeux vidéos évoluent de plus en plus vers cette interactivité jeu-joueur qui permettra dans l'avenir au joueur de concevoir ses propres univers de jeu en 3D d'une manière très simple. Vous l'avez compris, les polygones révolutionnent l'univers des jeux vidéo sur console et en arcade. La première raison est le résultat toujours plus réaliste, et la deuxième raison, liée à la première, est que les créateurs de jeux vidéo profitent des progrès techniques pour gagner du temps et fabriquer des jeux toujours plus complexes et complets. Tout le monde y gagne !



MULTIMEDIA WORLD SHOW

SALON DU 22 AU 26 NOVEMBRE - PARIS - PORTE DE VERSAILLES



BLENHEIM RENSEIGNEMENTS AU 47 56 51 71

Ah, un Anim'paaad un peu bizarre et chamboulé que celui-ci. En effet, forte d'une vague de mode que l'on se force à nommer "mangamania" dans les milieux critiques les plus "élevés" comme le sont les grands hebdomadaires d'informations souvent mal informés, une fois de plus, l'animation japonaise débarque au cinéma. Alors quel film est-ce donc ? Devinez, c'est facile ; un indice : c'est le dessin animé qui le mercredi matin colle 75 % de la tranche des 11-14 ans devant leur téléviseur. Oui, vous avez trouvé, c'est Dragon Ball Z. Joie chez les plus jeunes, consternation chez les plus âgés, cet événement mérite tout de même d'être souligné. C'est pourquoi vous aurez dans Anim'paaad ce mois-ci une place réservée à cet événement. N'allez cependant pas croire que cela soit le seul morceau d'actualité que nous ayons ce mois-ci. On ne va pas revirer au "Dorothée Magazine" même s'il faut contenter tout le monde et surtout le plus grand nombre. Vous trouverez aussi dans ces pages toutes les nouveautés qui font l'actualité du manga avec entre autres une colonne dédiée à Clamp ainsi que la version française d'Element et le premier volume de Magic-Knight Rayearth 2. Rien n'est donc perdu, et j'espère que vous trouverez ce dont vous avez envie. Si ce n'est pas le cas, personne ne vous empêche d'écrire pour demander ce que vous souhaitez voir ici, hein ?



DragonBall Z : le Film

Le film DBZ sort en France le 31 octobre prochain. Si vous n'aviez pas remarqué, il s'agit d'un mardi. Le mercredi 1er novembre étant férié, il fallait bien que les films puissent sortir ! Dragon Ball Z le film, ce sont les deux derniers volets de la saga cinématographique de Dragon Ball. Voici, dans le détail, sans vous en dire trop, l'histoire de ces deux épisodes.

RIVAL FUSION

Rival Fusion est le 12ème film (cinéma) mettant en scène les héros de Dragon Ball Z. Sorti lors du Toei Anime Fair du mois de mars 1995, il se place chronologiquement pendant la fin du manga, mais n'a aucun lien avec ce dernier. C'est donc une sorte d'histoire parallèle qui n'a pas de relation propre avec ce que vous pouvez voir à la télévision.

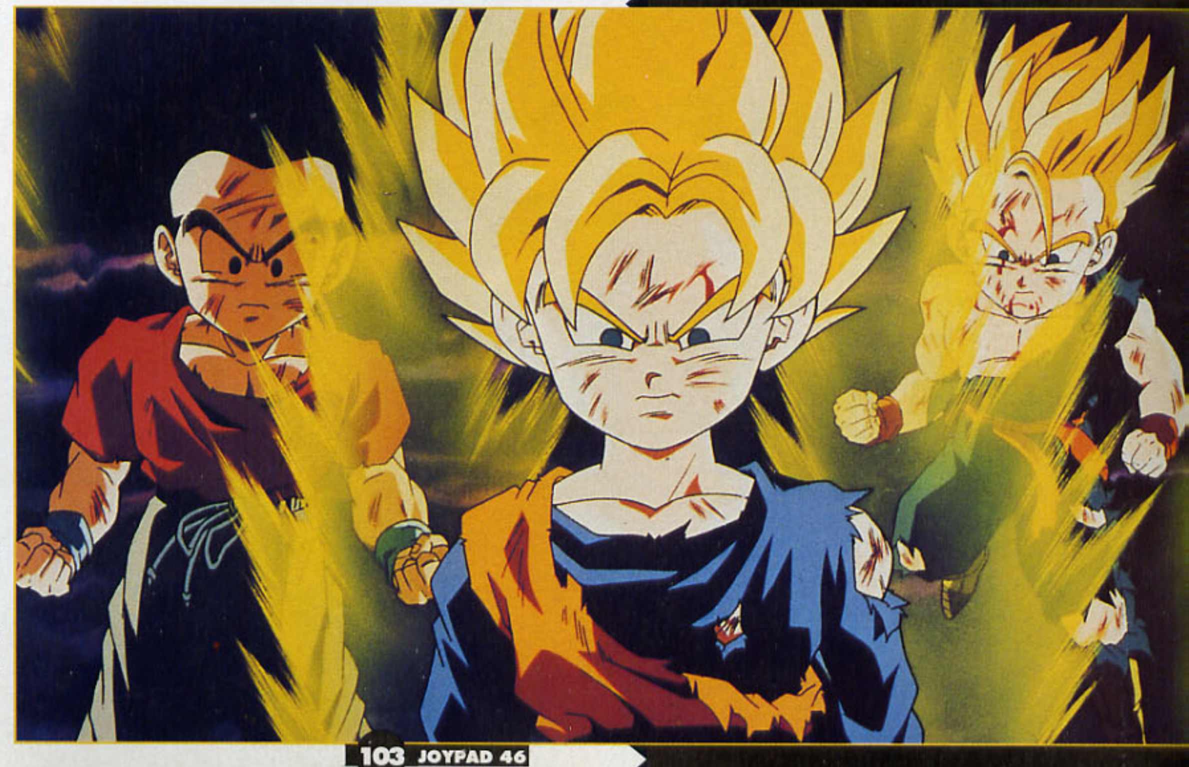
Eh bien voilà, il fallait que cela soit fait. Vous noterez que l'on n'est jamais tranquille très longtemps au pays de Dragon Ball Z. Voici donc que le grand seigneur de tous les Kaioh organise un tournoi pour tous les morts, histoire de passer le temps. Parce qu'une fois mort, ben on n'a pas grand-chose à faire, donc on s'ennuie. Mais aux enfers, on a le sens des affaires,

du marketing, et tout le reste. Le grand tournoi va donc avoir lieu entre les morts, et c'est Son Gokuh et Paikuhan qui vont se retrouver en finale. Mais pendant que les festivités battent leur plein, un étrange personnage se glisse près d'une machine et la sabote. Cet étrange personnage est un démon du nom de Janemba qui vient de se payer le luxe de ne pas passer de jugement aux enfers grâce à cette machine sabotée, qui détermine le niveau de méchanceté des âmes. Libre de ses obligations de mort, libre à lui de réveiller tous les méchants que nous connaissons et qui ont été tués par Son Gokuh et ses amis durant leurs innombrables batailles passées. Fort évidemment, Son Gokuh et Paikuhan vont se charger de remettre les choses en place, mais sans succès car Janemba est beaucoup trop puissant pour eux. La situation semble désespérée (comme toujours dans Dragon Ball Z), d'autant plus que tous les méchants morts sortent des enfers pour revenir prendre la tête aux vivants parmi lesquels il faut compter Trunks, Son Goten, Son Gohan et Videl. Ces derniers auront fort à faire aussi avec tous leurs ennemis du passé, mais leur tâche n'a que peu d'importance face à celle de Son Gokuh et de Vegeta fraîchement débarqué pour filer un coup de main à son collègue. Ensemble, ils ne viendront cependant pas à bout de Janemba, bien trop fort pour eux. La solution résidera pour eux dans la technique de la fusion...
Voici un film très efficace, qui, s'il n'est pas ce que l'on appelle un chef-d'œuvre, permet aux fans de passer un bon moment. Sans prétention, il se contente d'être un agréable cocktail entre humour, action et moments de bravoure. Un bon film de Dragon Ball Z, quoi !



EXPLOSION OF DRAGON PUNCH

C'est le dernier film de Dragon Ball Z sorti au cinéma. Il fut diffusé cet été au Japon, toujours dans le cadre de l'Anime Fair de la Toei. Il était ccompagné par un film de Ninku et de Slam Dunk.
Quelques mois après la défaite de Buh face à nos courageux guerriers, tout semble calme et paisible chez nos amis. Cependant, si vous avez lu le résumé du film précédent, vous saurez que cela ne dure jamais au pays mouvementé de Dragon Ball Z. Voici donc que Son Gohan et Videl, les deux joyeux sentai (super-héros japonais sauce Bioman) de Satan City sauvent Hoile, un vieil homme sur le point de tomber d'une grande tour. Une fois sauvé et remis de ses émotions, le vieil homme expliquera à Son Gohan qu'il existe un héros seul capable de sauver la Terre, mais qu'un sortilège l'empêche de sortir d'une boîte à musique ou il a été enfermé 1 000 ans auparavant. Son Gohan accompagné du vieil homme montre donc la boîte à son père qui décide de réunir les boules du dragon pour ouvrir cette dernière. De cette boîte sort Tapion, un être au design proche de celui usé dans Chrono Trigger. Fort mécontent d'avoir été libéré, il fuit nos héros, préférant la solitude en faisant semblant d'avoir été enfermé de son propre gré. En effet, pour éliminer un monstre, Tapion et son frère Minocia l'ont divisé en deux parties. Le haut a été enfermé dans le buste de Tapion et le bas dans les jambes de Minocia. Les deux frères ont



Les Japonais au cinéma

Dragon Ball Z est seulement le cinquième dessin animé japonais à sortir au cinéma dans toute la France en 15 ans (sans compter le cycle Cinémanga qui n'a lieu qu'à Paris !) Un premier film intitulé «Cyborg» était sorti et passé relativement inaperçu dans les années 80, puis Goldorak avait eu le privilège de voir ses premiers épisodes rassemblés en un long métrage suite à son succès. Bien longtemps après, en 1991, Akira arrive timidement mais fait des ravages (plus de 70 000 entrées sur deux ans) essentiellement grâce au bouche à oreille et à la BD qui commence à être publiée chez Glénat. Puis, en juin 1994, après deux ans de mise en place, Porco Rosso de Hayao Miyazaki sort enfin, mais les résultats sont un peu en dessous des espérances (environ 20 000 entrées depuis fin juin). Quel sera le succès de DBZ au cinéma ? S'il y a à ce jour plus de fans des héros aux cheveux jaunes que de Miyazaki, est-ce que ceux-ci se déplaceront jusque dans une salle ? Ce sera à vous de décider...

Il faut quand même savoir qu'une telle sortie nécessite des moyens financiers assez considérables, tant dans la fabrication des pellicules qui seront envoyées dans les cinémas pour la diffusion, que dans le doublage, la promotion ou la distribution. De plus, il faut ensuite attendre un minimum d'un an avant une sortie en vidéo-cassette. AB tente donc ainsi un gros pari qui sera certainement déterminant au niveau du développement de la japanimation chez eux.



été condamnés à ne plus se revoir sous peine de libération du monstre. Cependant, Hoile semble hostile à Tapion et avoue finalement vouloir éliminer Tapion pour pouvoir libérer le monstre qui est en lui. Il y parviendra, et le monstre sera fin prêt à détruire la ville dans la joie et la bonne humeur de ses habitants, qui, dégoûtés, n'avaient souscrits qu'à l'assurance "bataille de guerriers blonds contre cyborgs". Malheureusement pour eux, cette assurance ne marche pas si les guerriers blonds combattent des monstres géants. Les voici donc pris au dépourvu, tandis que Goten et Trunks fusionnent pour venir à bout du monstre. Mais une fois vaincu, le monstre se révèle avoir une seconde forme moins larvaire et beaucoup plus tenace... Nos amis vont-ils réussir à le vaincre ? Dernier film de la saga, cet épisode s'avère plein de punch et permet certains éclaircissements par rapport aux points obscurs de la série. Nous apprendrons ainsi comment Trunks a obtenu sa très fameuse épée. Fort d'une réalisation honnête qui suit la route, nul doute que ce produit méritait peut-être plus encore que les autres d'être distribué en France. Mais cela reste du Dragon Ball Z, hein ? N'en demandez pas trop non plus au niveau scénaristique et philosophique. Et rien que pour voir un film d'animation sur grand écran, moi j'y fonce !

L'équipe technique

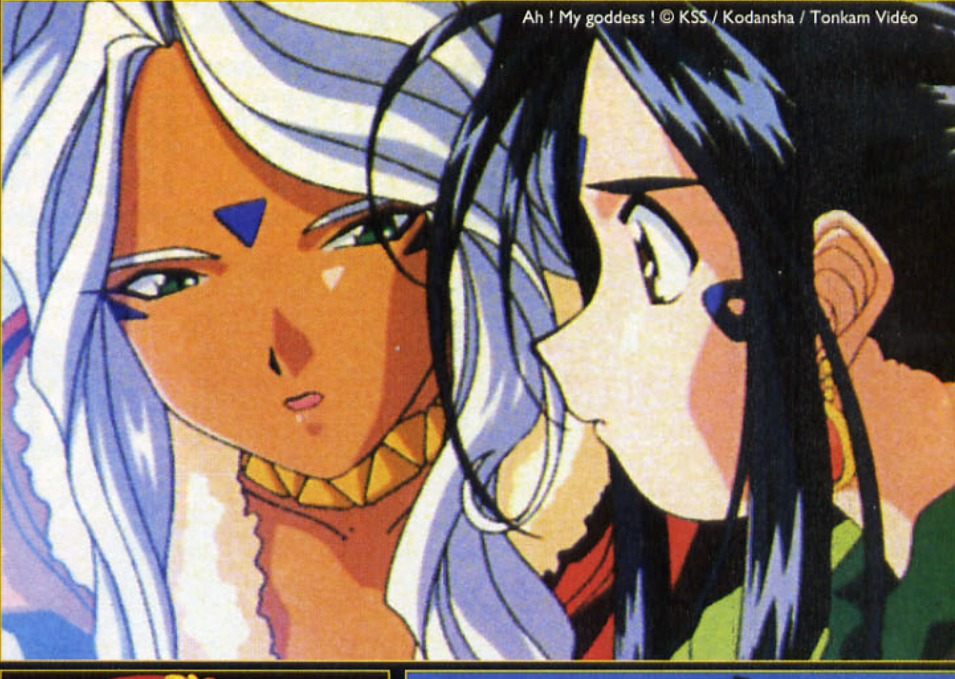
Akira Toriyama ne s'occupe pas seul de la BD originale Dragon Ball Z. Son développement fait en effet appel à toute une équipe où chacun a un rôle bien précis dans la fabrication du dessin animé. Ceci est d'autant plus vrai pour les films, qui ne sont jamais tirés du manga, et qui sont donc des créations originales à part entière où Toriyama se contente de donner son accord sur le scénario et les personnages qui peuvent apparaître.

Le scénariste principal, c'est-à-dire celui qui va trouver l'histoire et les dialogues, est toujours le même ; il s'agit d'un certain Takao Koyama. Il est là depuis le début de Dragon Ball et a fait tous les films ; donc autant vous dire qu'il en connaît bien l'esprit. Avant DBZ, il a surtout participé à Saint Seiya (ne s'en serait-il pas inspiré pour la fin du film 9 avec Bojack... ?), Shurato, Wataru (Adrien sauveur du monde) ou encore Lamu et le Collège fou fou fou.

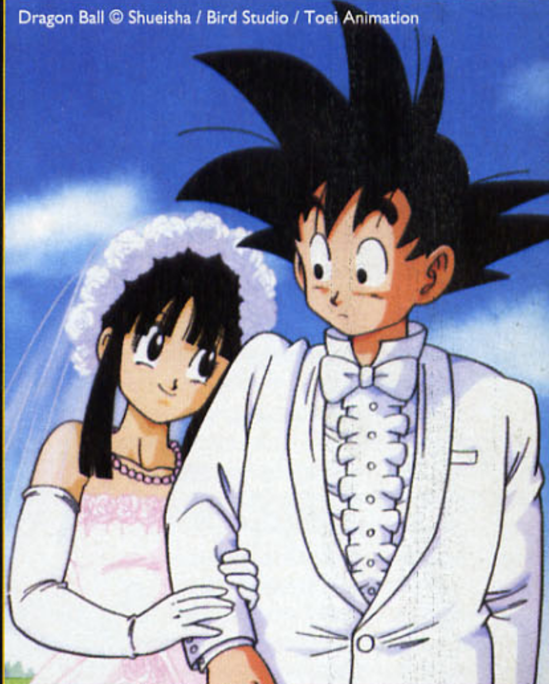


FLASH

- DBZ continue au Japon : pas le manga, mais la série TV. En novembre sera adaptée la fin du manga 42, et ensuite Toei Animation continuera avec des épisodes inédits.
- Norihiro Matsubara (dessinateur des animés de Ushio & Tora, Slow Step...) a été choisi pour dessiné les OAV de Gun Smith Cats enfin annoncées en VO pour octobre.
- Les films de Ghost in the shell et de Cobra sont reportés à la fin de l'année.
- Macross Plus, le film, sortira en décembre. Ce sera un "best of" de 120 minutes contenant quelques scènes inédites.
- Toujours en décembre sortira au Japon Memories, dernier film de Katsuhiro Otomo (Akira).
- Des OAV de Sailor Moon sont en préparation. Elles seront surtout axées sur Sailor Venus et les actions qu'elle menait seule avant de rencontrer Bunny et les autres.
- Dragon Ball Z Film 12, celui qui sort bientôt au ciné chez nous, sortira le 21 octobre en LD en version originale (trouvable en import). En revanche, le 13ème film n'est pas prévu avant février 96.
- Le film de Ken le survivant sort aussi pour la première fois en LD au Japon le 21 octobre.
- En France, les 4 magnifiques OAV de Final Fantasy sortiront en sous-titré chez Panda Films.
- Street Fightet II, le film d'animation sortira en France chez Manga Vidéo en version doublée le 2 novembre. En attendant, il est déjà disponible chez ce même éditeur en anglais.
- Watt Poe est une OAV pas connue du tout, mais plutôt sympathique et dessinée par Mutsumi Inomata (Weathering continent, Windaria) qui sortira ce mois-ci chez AK Vidéo.
- Ah ! My Goddesss Vol.2 chez Tonkam Vidéo est annoncé sous peu. Prochain titre à sortir, le beau et grand film de Yû Yû Hakusho !
- Fatal Fury et d'autres dessins animés tirés de jeux tels Samurai Shodown ou Art of Fighting, sortiront très prochainement en version doublée chez Shuriken Vidéo (ex-Manga Power Vidéo).
- Les volumes 3 et 4 de Cobra sont annoncés vers la fin du mois chez AK Vidéo.
- Baoh, tiré d'un manga assez violent de Hirohiko Araki (Jojo's bizarre adventure) vient de sortir en doublé chez Kamikaze, nouveau label de dessins animés d'action par Kaze Animation.
- De nouveaux épisodes inédits des Simpson actuellement sur Canal+.
- Le seul manga sans aucun dialogue "Gon", fameux petit dinosaure glouton, sort chez Casterman qui se met également à la sauce japonaise.
- Son Gokû se marie enfin... et nous passons à la partie «Z» du manga de Dragon Ball chez Glénat avec le volume 17 sorti depuis peu.
- Le Cycle Cinémanga débarque au cinéma UGC de Lille (40, rue de Béthune) à partir du 4 octobre pour au moins deux semaines. Toujours 8 grands films d'animation japonais à l'affiche en VO sous-titrée.


Ah ! My goddess ! © KSS / Kodansha / Tonkam Vidéo


Cobra © TMS / AK Vidéo


Dragon Ball © Shueisha / Bird Studio / Toei Animation


Cinémanga / Arion © Tokuma shoten / Ucore


Memories © K. Otomo


Fatal Fury © Fuji Eight / SNK


Street Fighter II © Capcom / Manga Ent.



Watt Poe © Konami / AK Vidéo

Gun smith cats © Kodansha

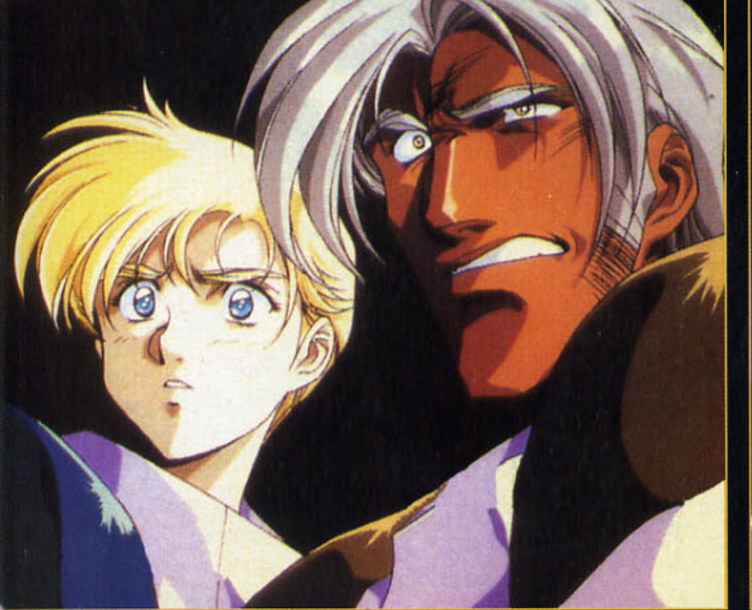
Final Fantasy © Madhouse / Panda Films



LE PETIT PLASTIQUE DE TITA

Plastic Little est une OAV (dessin animé réservé à la vidéo) de 50 minutes produite en 1994 par un duo fort connu : Kinji Yoshimoto à la réalisation et Satoshi Urushibara aux dessins. Ces deux personnes ont collaboré à de nombreux dessins animés et notamment à la fameuse Légende de Lemnear. On reconnaît d'ailleurs tout de suite le style des dessins et les très jolies filles aux formes plutôt développées malgré leur jeune âge !
Néanmoins, n'allez pas imaginer que Plastic Little ne soit qu'une de ces OAV de charme mal faites qui sortent actuellement à la pelle. Bien qu'il y ait quelques scènes assez dénudées, l'animation n'en est pas moins excellente pour une OAV.
L'histoire est celle de Tita, jeune fille de 16 ans qui dirige le Chachamaru, un vaisseau spatial qui sert à capturer des animaux sur différentes planètes et à les revendre à d'autres. Alors qu'elle fait escale dans une ville, elle sauve une fille poursuivie par des gens pas très conviviaux. C'est le début d'une grande amitié entre elles. Elise (c'est le nom de la fille) est recherchée car son père avait fait une découverte scientifique fabuleuse, mais est mort en voulant empêcher qu'on ne s'en serve à des fins occultes. Maintenant, c'est Elise qui détient un élément clé essentiel pour accéder au secret, et évidemment sa vie n'est plus de tout repos... Bon, on l'aura deviné, l'histoire est un peu classique mais on oublie vite ce détail tellement l'action ne manque pas et les dessins sont beaux !
À noter que Plastic Little est doublé en français, et après la déception des voix de Kojirô, Kaze Animation nous surprend agréablement car le doublage est vraiment excellent tant au niveau des textes que de l'interprétation. Dommage qu'il n'y ait pas actuellement de suite à cette série au Japon, on en redemanderait volontiers sinon.







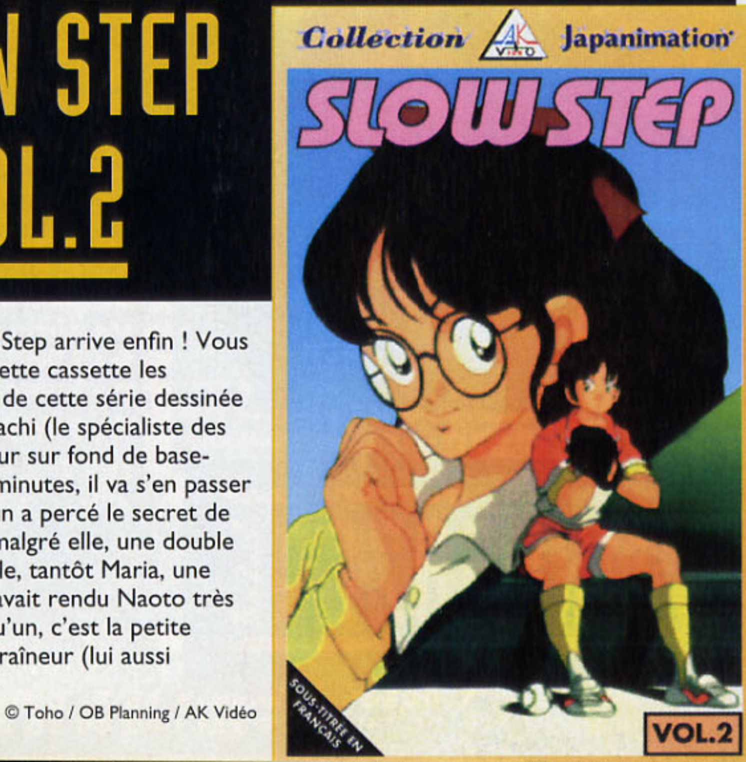
RAYEARTH 2

Voici rapidement présenté ici le premier volume de la nouvelle série bande dessinée de Rayearth, intelligemment nommée "Rayearth 2" par nos tant admirées dessinatrices de Clamp. L'histoire nous narre donc ce qui arrive à Fûu Umi et Hikaru juste après qu'elles aient été renvoyées sur



Terre. Prises de déprime, elles ont le spleen, le blues de Zephilo. Elles décident de retourner à la Tokyo Tower (monument omniprésent dans les œuvres de Clamp. R.G. Deberdt vous expliquera mieux que moi...), et se retrouvent une fois de plus invoquées pour Zephilo. À peine débarquées, Clef leur explique que Zephilo, privé de sa reine, est désormais l'objet des convoitises des royaumes voisins. C'est donc le rôle des Magic-Knights que d'invoquer les Mashin pour défendre leur monde. Elles auront à affronter des ennemis plus bêtes que méchants, et surtout à cohabiter avec le frère de Zagat, Rantis. Tous les éléments de Magic-Knight Rayearth premier du nom sont réunis pour que le succès soit une fois de plus au rendez-vous, avec un savant dosage d'humour et de dérision face au "sérieux" des autres productions heroic-fantasy habituelles.

SLOW STEP VOL.2



La suite de Slow Step arrive enfin ! Vous trouverez sur cette cassette les épisodes 3 et 4 de cette série dessinée par Mitsuru Adachi (le spécialiste des histoires d'amour sur fond de base-ball). Durant ces 90 minutes, il va s'en passer des choses : quelqu'un a percé le secret de Minatsu qui menait, malgré elle, une double vie en étant tantôt elle, tantôt Maria, une jeune fille calme qui avait rendu Naoto très amoureux. Ce quelqu'un, c'est la petite Chika, la fille de l'entraîneur (lui aussi

amoureux de Minatsu). Et puis il y a le grand match de boxe entre Naoto et Shû... Qui va l'emporter ? Le vainqueur aura le droit de sortir avec Minatsu, mais celle-ci est-elle d'accord ? Non, rassurez-vous, ce n'est pas «Hélène et les garçons» en version dessin animé. C'est tout de même beaucoup plus subtil et mieux orchestré. Mitsuru Adachi a toujours aimé ce genre d'embrouilles amoureuses (souvenez-vous dans "Une vie nouvelle" ou dans "Théo"). En tout cas, on est bien content de comprendre, car c'est aussi en français grâce à une traduction et un sous-titrage de qualité signé Odaje. Le volume 2 sort ce mois-ci chez AK Vidéo en attendant le dernier prévu d'ici un bon mois.

LODOSS VOL.5



Petit à petit, on se rapproche de la fin et du dénouement de cette grande saga qu'est Lodoss. Dans ce cinquième volume contenant les épisodes 10 et 11, tous ceux qui sont encore en vie vont se retrouver sur la Montagne de Feu pour affronter le dragon Shooting Star qui détruit les villages voisins, mais aussi pour tenter de récupérer un sceptre qui donnerait tous les pouvoirs...

Petite anecdote : saviez-vous que ce fameux dragon a été dessiné par Michitaka Kikuchi, spécialiste des créatures fantastiques, puisqu'il a participé à de nombreux films et OAV comme Silent Mobius, Borgman, Iczer 1, Shurato ?

Une cassette à se procurer au plus vite (elle est sortie depuis quelques semaines déjà) en attendant la dernière, prévue vers la fin du mois.

BD EXPO 95

Quel fan français n'a encore jamais entendu parlé de BD Expo, cette grande manifestation annuelle sur la BD qui ameute les foules le temps d'un week-end de rentrée et de quelques projections bien choisies ?

Cette année, BD Expo voit grand et se déplace à Bercy-Expo (non, pas la salle de concerts... mais un complexe situé aux alentours). Comme d'habitude, seront présentes vos boutiques préférées, les fanzines, et des projections de dessins animés japonais. Au programme orchestré par Tonkam, on devrait pouvoir admirer les films de Yû Yû Hakusho et de Patlabor, en français s'il vous plaît, plus d'autres surprises.

Rendez-vous samedi 14 et dimanche 15 octobre de 10 h à 19 h à :

Bercy - Expo, 40, avenue des Terroirs de France, 75011 Paris. Métro : Bercy

Yû Yû Hakusho © Shueisha / Toho / Tonkam Vidéo



MANGAZONE

La première émission entièrement consacrée aux mangas, à l'animation japonaise et tout ce qui tourne autour vient de naître sur la chaîne câblée MCM. Son nom : Mangazone. Durant 6 minutes quotidienne, vous saurez tout sur ce sujet qui vous passionne. Une première dans ce secteur.

Dans "Braveheart", Mel Gibson est devant et derrière la caméra pour jouer et mettre en scène la vie d'un héros de l'histoire écossaise du XIIIe siècle. Une histoire d'amour, d'honneur et d'amitié d'une beauté et d'une violence à couper le souffle.

LE FILM DU MOIS

Braveheart

La liberté selon Gibson

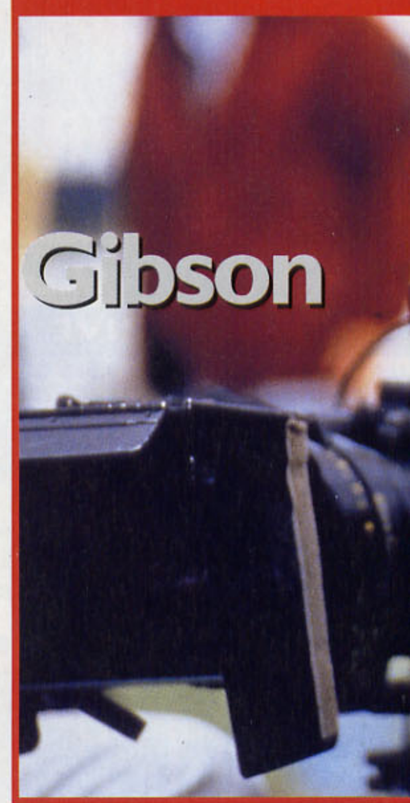
Il s'appelle William Wallace. En France, demandez à quelqu'un dans la rue de qui il s'agit, il n'en saura rien. Sauf si vous tombez sur un touriste écossais. Ou sur TSR. Eh oui, notre chef vénéré (dixit Trazom en période d'augmentation) est un spécialiste de l'histoire médiévale. Depuis qu'il a vu "Braveheart", il porte un kilt, boit du Scotch et roule les "r" lorsqu'il parle. Fin de la pub, on reprend. Wallace est une légende au pays du whisky. Un héros de l'indépendance, même si celle-ci est intervenue en 1328. Soit 23 ans après sa mort. Il fut le premier à prendre les armes pour bouter les Anglais hors de ses highlands. Il leur inflige même une défaite monumentale lors de la bataille de Stirling le 11 septembre 1297. Et tout ça, c'est dans "Braveheart".

DU SANG, DU SANG ET ENCORE DU SANG !

La petite leçon d'histoire terminée, entrons dans le vif du sujet : "Braveheart" est un très grand film qui vous prend aux tripes et ne vous lâche pas pendant deux heures quarante. La liberté n'a pas de prix, si ce n'est celui du sang. L'histoire de Wallace le prouve. Et Mel Gibson s'y est investi comme un fou. D'abord physiquement, pour pouvoir tenir les cinq mois du tournage et donner le réalisme nécessaire à ce film historique. Car question réalisme, c'est top. Que ce soit au niveau des décors (tout est tourné en Écosse ou en Irlande), des costumes ou de la sauvagerie de l'époque. Et là, l'ex-"Mad Max", flic déjanté des "Armes fatales", s'est régalé. Et ne nous a rien épargné ! Mains coupées, têtes sectionnées, membres arrachés, coups d'épée ou de hache dans les yeux, les gorges, les ventres (Greg, arrête de vomir s'il te plaît !). Les batailles de "Braveheart" sont une véritable boucherie, sans jouer pour autant la carte de la violence gratuite. Comme le dit Mel dans le dossier de presse : "Nous voulions montrer l'extrême brutalité qui régnait à cette époque avec un maximum de réalisme". C'est réussi !

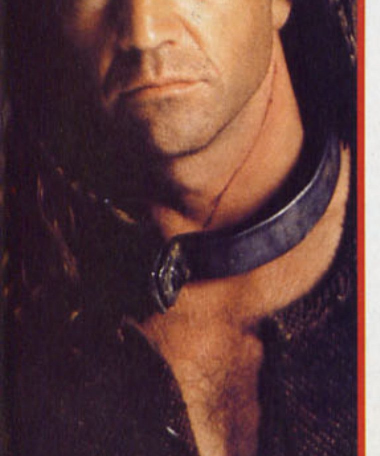
DES BATAILLES INOUBLIABLES

Dans "Braveheart", deux batailles resteront dans les annales au même titre que celles de "Spartacus" (Stanley Kubrik) et d'"Excalibur" (John Boorman). Il faut dire que 1 700 figurants (tous des volontaires de l'armée irlandaise) et 150 chevaux, ça fait du monde sur l'écran. Signalons, pour les âmes sensibles qui se passionnent pour nos amis les bêtes, qu'aucun canasson n'a été blessé. Normal, quand ils s'empalent dans les lances, ce sont des chevaux mécaniques ! Ils étaient propulsés le long d'un rail mesurant une dizaine de mètres et pouvaient atteindre la vitesse de 50 km/h !
Conclusion de l'intéressé : "Je suis fier du résultat, car j'ai obtenu avec mon équipe tout ce que je souhaitais et parfois plus que je n'espérais. Comme si le film nous avait imposé sa loi et s'était révélé à nous, jour après jour." Que c'est beau ! Bravo Mel, tu nous a offert une formidable ode à la liberté doublée d'un grand film d'action médiéval. Passons donc à l'interview !









Eh oui, Joypad a rencontré Mel Gibson. Enfin, pas tout le journal. J'en connais certaines qui étaient pourtant prêtes à assouvir tous mes fantasmes pour que je les emmène assister à l'entretien ! Bref, ça s'est passé le 12 septembre dernier vers 16h00. Moteur !



Éric Pavon, à gauche, et Mel Gibson pour une rencontre en tête-à-tête le mois dernier. Quand les stars lisent Joypad...



"Braveheart" parle de liberté. Etes-vous un homme libre à Hollywood ?

Comme je suis Australien, je me sens un peu mal à l'aise à Hollywood. Comme un étranger. Et finalement, c'est une forme de liberté.

Pourquoi l'acteur Mel Gibson réalise-t-il des films ?

Avant tout, c'est une simple envie. Plus qu'une progression naturelle. Dès que vous aimez quelque chose, vous vous impliquez forcément dedans. Et moi, les choses fortes m'intéressent. J'aime raconter des histoire et j'adore tout le travail de préparation d'un film.

Combien de temps vous a-t-il fallu pour tourner les batailles ?

Il a fallu trente jours de tournage pour la bataille de Falkirk et deux semaines pour celle de Stirling. J'étais là tous les jours, devant et derrière les caméras, à m'assurer qu'elles filmaient tout ce que je voulais. C'est très long. Surtout quand il y a sept caméras.

UN FILM DE MEL GIBSON SORTIE LE 4 OCTOBRE 1995



Etes-vous fier du résultat, de la sauvagerie des batailles ?

Je voulais que le spectateur découvre des batailles que l'on n'avait jamais vu à l'écran. Qu'il ait le sentiment d'être à l'intérieur des combats, qu'il ressente le moindre impact des armes, le choc des hommes, la peur ambiante. Avant de faire le film, je n'ai jamais cru aux batailles que l'on voit dans les films d'époque. Ça faisait trop truqué. Des cinéastes comme Eisenstein, Orson Welles ou Stanley Kubrick ont essayé de se rapprocher de la réalité. Je voulais faire plus qu'eux, montrer l'extrême brutalité de l'époque. C'est pour cette raison que j'ai très peu utilisé de ralenti. La vitesse réelle donne de la grâce au film.



Quelles sont les différences entre le vrai Wallace de l'histoire et le héros du film ?

Je pense que Wallace devait se rapprocher de la vision que j'ai de lui : il souhaitait vivre en paix sans que personne ne lui donne une ligne de conduite. En réalité, 60 % du film sont raisonnablement historique, 30 % appartiennent à la légende et 10 % sont totalement inventés. Par exemple, Wallace n'a jamais rencontré la princesse Isabelle et ne lui a pas fait d'enfant. Mais c'est une belle histoire !

Puisqu'on parle de Sophie Marceau, était-ce votre "premier choix" ?

Non, nous avons d'abord rencontré de nombreuses comédiennes anglaises, hollandaises, américaines. Puis des françaises, dont Sophie. Elle était parfaite pour le rôle. C'est une actrice très bonne et très forte. Exactement ce qu'il nous fallait pour le personnage d'Isabelle. Et elle parlait anglais !



Est-ce que vous aimez filmer le sang ?

La mort et le sang sont des choses mystérieuses. La question est : comment montrer une image proche de la réalité sans être excessif ni choquer ? C'est très intéressant à filmer.

Votre première version durait trois heures quarante. La découvrira-t-on en vidéo ?

Je pense qu'on ajoutera dix minutes sur la vidéo. Ce sont des scènes de batailles très dures qui auraient pu effrayer les spectateurs.

Et jouer en kilt, c'est...

Très confortable !

Quand jouerez-vous des méchants ?

Quand je serai vieux !



Waterworld
Costner en eaux troubles

Avec "Waterworld", Kevin Costner voulait faire le plus grand film de l'histoire du cinéma. Il est devenu le plus cher ! Le comédien était à Deauville pour défendre son film. Il a eu raison. C'est loin d'être une daube.

UN FILM DE KEVIN REYNOLDS
SORTIE LE 25 OCTOBRE 1995



Au départ, l'histoire de "Waterworld" était sacrément excitante. L'action se passe en 2500. La Terre est recouverte par les océans. Toute la surface de la planète ? Pas si sûr. Une légende parle de Dryland. Il ne s'agit pas d'une île, mais de la terre ferme. Avec de l'eau douce, des forêts, des animaux. Un mutant avec des pieds palmés et des ouïes, Le Mariner (Costner), n'a pas encore trouvé cet endroit paradisiaque. Lorsqu'il s'arrête sur un atoll, il fait la connaissance d'Helen (Jeanne Triplehorn) et de sa fille adoptive, Enola (Tina Majorino). Une curieuse gamine qui dessine des arbres, des animaux et porte un étrange tatouage en forme de carte sur le dos. Bon sang mais c'est bien sûr ! C'est le moyen de rejoindre Dryland. Exactement ce que pense Deacon (Denis Hopper), le chef des "Smokers", une bande de pirates qui sèment la terreur sur les océans. Bref, c'est "Mad Max", mais sur l'eau !



MASSACRÉ PAR LA CRITIQUE

"Waterworld" est un très bon divertissement. Pas un chef-d'œuvre. Il mérite en tout cas mieux que ce qu'on a pu lire dans la presse américaine qui s'est déchaînée sur Costner. Pourquoi tant de haine ? A cause du coût faramineux du film, des tensions survenues entre Kevin Costner et le réalisateur Kevin Reynolds (il a été viré au montage). Film maudit ? Sûrement ! Les conditions climatiques ont été catastrophiques, le scénario écrit au jour le jour, la doublure de Costner victime d'une embolie. Le plus comique : l'absence de toilettes dans l'atoll !

PLACE AU SPECTACLE

Finalement, il n'y a que les journalistes pour s'intéresser à ce genre de détails. Le public s'en fout royalement. Il veut du spectacle et "Waterworld" lui en donne. L'atoll (un décor sur l'eau de 120 m de diamètre pesant plus de 1 200 tonnes) vaut à lui tout seul le déplacement. Et la bataille qui s'y déroule pendant neuf minutes constitue un grand moment d'aventures. Autres bonnes surprises : le "look" du trimaran de Costner, équipé de dizaines de gadgets, le bateau gigantesque qui sert de base à la bande des "Smokers" (les scènes ont été tournées à Los Angeles et la mer ajoutée artificiellement sur ordinateur) et une superbe plongée aquatique où Costner montre à Helen les vestiges de notre civilisation. Pas de quoi crier au génie, mais surtout pas à l'arnaque. A vous maintenant de plonger pendant deux heures quinze dans les eaux agitées de "Waterworld".











Les sorties du mois

Casper

4 octobre

Un film de Brad Silberling avec Christina Ricci et Bill Pullman. Durée: 1h40





“Salut ! Je m'appelle Casper, j'ai dix ans, je suis mignon et j'ai une tête de fantôme ! Je vis dans un manoir qui cache un trésor en compagnie de mes deux oncles. Deux affreux qui terrorisent ceux qui entrent dans la maison. La veuve du propriétaire des lieux veut nous virer et elle a fait appel à un psy spécialisé dans le traitement des fantômes. Vous savez quoi ? Il a une fille. Depuis le temps que je cherche un ami.” C'est bon Casper, tu peux retourner dans la pellicule. Promis, on viendra te voir sur les écrans. Surtout que les génies d'ILM ont créé 40 minutes d'effets spéciaux hallucinants ! Et que l'héroïne du film est interprétée par la merveilleuse Christina Ricci, la “Mercredi” de la Famille Addams.

Les Power Rangers



18 octobre

Un film de Bryan Spicer avec tous les comédiens de la série télé. Durée : 1h37.



Question: est-ce la daube ou le chef-d'œuvre de l'année ? Au premier degré, on quitte la salle au bout de 5 minutes. Au second degré, on reste et on se fend la poire du début à la fin. Dialogues ridicules, scénario inexistant, musique à gerber, maquillages grotesques, effets spéciaux ratés. Et si c'était voulu ?

Mortal Kombat

26 octobre



Un film de Paul Anderson avec Christophe Lambert. Durée: 1h40.

Inspiré du jeu vidéo d'Acclaim “Mortal Kombat”, fait un carton aux Etats-Unis et au Canada où il est en tête du box-office. Dans le film, on retrouve les principaux persos du jeu, Liu Kang, Sonya Blade, Rayden, Johnny Cage qui vont affronter Shang Tsung dans le royaume d'outre-monde. On vous en dira plus le mois prochain.

Species

Recherche mutante désespérément

Mettez des slips blindés les mecs. La mutante de "Species" est parmi nous. Et elle cherche un mâle pour lui faire un monstre, genre alien. Et un préservatif ne suffira pas pour vous protéger !

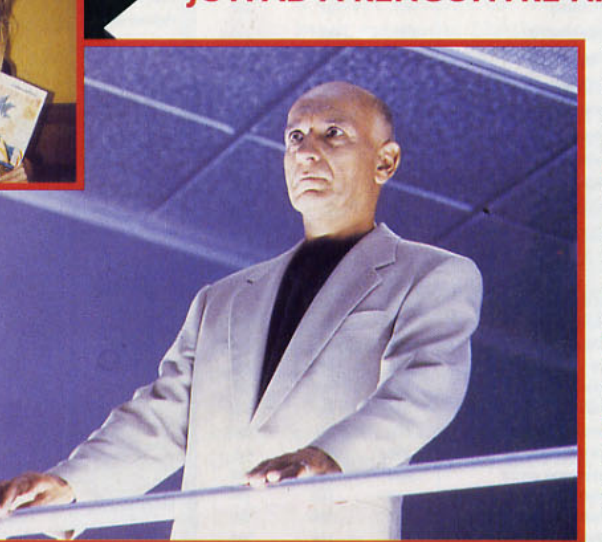




C'est ce qu'on appelle une bonne série B de SF. Des effets spéciaux sympa (la créature à la langue bien pendue est sortie tout droit du cerveau de H.R. Giger, le père d'Alien), un zeste d'érotisme et une bonne dose d'humour. Ajoutez une brochette de bons comédiens dont Michael Madsen, le "bourreau" de "Reservoir Dogs", Forest Whitaker ("Bird", "The Crying Game"...) et Ben Kingsley ("Gandhi"). Sans oublier le fruit en la personne d'une top-model (Natasha Henstridge). Secouez le tout et vous obtiendrez "Species". L'histoire est simple mais efficace. Un extraterrestre hideux qui prend l'apparence humaine pour passer inaperçu s'enfuit d'un laboratoire secret pour se reproduire avec un humain. Cinq personnes se lancent à ses trousses. Un film sympa et sans temps morts avec, pour la première fois à l'écran, la délicieuse et craquante Natasha Henstridge que nous avons rencontrée à Deauville. Une jeune femme de 20 ans pleine d'humour qui s'est marrée en découvrant Joypad !



JOYPAD A RENCONTRÉ NATASHA...



"Un magazine de jeux vidéo. Ça c'est marrant. Mon mari a joué le rôle de Ken dans "Street-Fighter" (à ce moment précis, je savais que je n'avais plus une chance de la ramener avec moi à Paris). Nous avons le jeu "StreetFighter" inspiré du film et je dois avouer que c'est amusant de lui mettre des volées !

Es-tu accro des jeux vidéo ?

Non, je ne joue pas beaucoup. J'achète beaucoup de jeux à mes frères qui possèdent le Game Boy, la Super Nintendo et le Méga CD. J'aime bien Mario, Tétris. Les classiques quoi. Ah si. Je craque pour les jeux de golf. Impossible de m'arrêter. Je peux y jouer sept heures d'affilée. Pourtant, je déteste ce sport !

Et "Species" sera-t-il décliné en jeu vidéo ?

Je le pense! J'en suis presque sûre. Une équipe est venue sur le tournage pour filmer des séquences spéciales. Mais je ne connais pas l'éditeur.

Revenons au film, qu'est-ce qui a été le plus dur pour toi ?

Le premier jour du tournage. Je n'avais jamais fait de cinéma avant et j'étais très impressionnée à l'idée de rencontrer les grands comédiens du film. Tout le monde m'a vite mise à l'aise. La scène la plus difficile a été celle du cocon, où je suis recouverte d'un tas de produits gluants. En plus, il faisait un froid de canard.

Et les scènes où l'on te voit nue ?

Ça ne m'a pas gênée. Elles étaient nécessaires dans l'histoire.

Comment as-tu travaillé ton rôle ?

Je n'ai pas franchement préparé le film. J'ai surtout travaillé à obtenir le rôle! Et puis, ce n'était pas facile de trouver des extraterrestres pour me donner des conseils!

Pour lequel de tes partenaires craquerais-tu ?

Ben Kingsley. Je le trouve sexy, sûr de lui, drôle. Mais Michael Madsen a un côté "bad boy" que j'aime aussi !







100% AUTHENTIQUE
POG™
LE TOP !
LE VRAI !
Grand Concours* : DESSINE TON POGMAN™ !
Et gagne des milliers de cadeaux !
NOUVEAU !
NOUVEAU !
NOUVEAU !
NOUVEAU !
NOUVEAU !
BATMAN
LE JEU QUE TU COLLECTIONNES
POG Tube
POG Série n°2
10 POG 10F
FAIS COMME POGMAN !
POWER RANGERS



vidéo

LE BEST DU MOIS

the crow

Warner Home Video:
Réalisé par Alex Proyas, The Crow est un conte macabre qui a pour thème la vengeance. Plus sombre encore que l'univers de Gotham-City, le monde de The Crow est claustrophobique et urbanisé à l'extrême. Seules la violence et la drogue semblent être les principaux hobbies des habitants de cette ville, ma foi peu éclairée. Éric Draven (Brandon Lee) et sa copine Shelly filent le parfait amour et décident de se fiancer, mais comme la vie est pleine de surprises désagréables, le couple se fait attaquer dans son propre appartement par une bande de zonards dégénérés. Éric se fait charcuter et exécute de force un saut de l'ange du haut de son immeuble, alors que Shelly se fait violer et brutaliser. Elle mourra plus tard à l'hôpital... Un an après le drame, un corbeau, surgi de nulle part, se pose sur la tombe d'Éric ; ce dernier renaîtra alors de ses cendres et sera désormais habité par un seul credo : celui de se venger de ses tueurs. Éric revivra ses instants de souffrance par le biais d'un phénomène de réminiscence qui se manifestera sous forme de flashs. Plus rien ne l'arrêtera, il bénéficiera de plusieurs atouts pour vaincre ses ennemis : il pourra désormais voir au travers des yeux du corbeau qui l'accompagne fidèlement, et aura la faculté de se régénérer lorsqu'il subira des blessures corporelles. De plus, il pourra percevoir des sensations médiumniques en touchant des objets ou des êtres humains. Sa vengeance sera terrible et sans appel. Sous ses allures de vidéoclips, The Crow est filmé de façon magistrale, et met en avant la musique au détriment du dialogue. Le film est une synthèse entre la cruauté, la poésie et la rage de vivre. The Crow peut aussi se regarder comme un film testament, celui de Brandon Lee décédé lors du tournage, durant une scène de fusillade où il s'est avéré que quelqu'un avait placé une vraie balle dans l'une des armes utilisées pendant la séquence. Tout comme son père Bruce Lee, les raisons de sa mort demeurent un véritable mystère. À voir absolument. !

CONCOURS

MORTAL KOMBAT

LE FILM

Joypad









1er au 50 ème PRIX :
1 Place de cinéma "MORTAL KOMBAT"
plus 1 Casquette Collector MK3

51ème au 100ème PRIX :
1 Place de cinéma "MORTAL KOMBAT"

du 101ème au 150ème PRIX :
1T-Shirt collector MK3

Le 25 Octobre au cinéma, la légende du MORTAL KOMBAT peut commencer !
Découvrez ses héros dans un grand film d'aventure, aux effets spéciaux .... mortels !!!

PRÉPAREZ-VOUS AU KOMBAT !!!

QUESTIONS

1- Rayden, Dieu du tonnerre, de la vitesse et des éclairs, est interprété à l'écran par :
   a- Christophe Lambert
   b - Lambert Wilson
   c- Sylvester Stallone

2 - Parmi ces trois personnages, lequel ne fait pas partie du team des combattants terrestres que Rayden initie aux arcanes de la compétition :
   a- Liu Kang
   b- Johny Cage
   c- Kitana

3 - Comment s'appelle le garde personnel de Shang Tsung ?
   a- Goro
   b- Reptile
   c- Nuisible

QUESTION SUBSIDIAIRE

Imaginer un slogan pour le lancement du film MORTAL KOMBAT

LE REGLEMENT

1) JOYPAD organise un concours qui sera clos le 30 Octobre 1995 à minuit.
2) Tout le monde peut y participer, sauf les membres des sociétés organisatrices.
3) La participation implique l'envoi d'un bulletin de participation original. Les bulletins raturés, incomplets ou illisibles ne seront pas pris en compte.Les bulletins de participation ainsi que le règlement du concours sont disponibles gratuitement sur simple demande à l'adresse du magazine.
4) Les gagnants seront personnellement avisés, et les lots seront envoyés avant le 15 Novembre 1995.
5) Les bulletins de participation seront soumis à l'appréciation d'un jury qui opérera un classement pour l'attribution des lots.

BULLETIN REPONSE

À remplir et à renvoyer avant le 30 octobre 1995 à JOYPAD /concours MORTAL KOMBAT-LE FILM 10 Rue Thierry Le Luron 92592 Levallois Perret • Remplir le bulletin de participation en lettre capitale SVP

NOM : .... PRÉNOM : .... AGE : ....

ADRESSE : .... CODE POSTAL : .... VILLE : ....

MODELE D'ORDINATEUR OU DE CONSOLE : ....

Réponse 1 : a b c Réponse 2 : a b c Réponse 3 : a b c (entourez la lettre correspondant à la bonne réponse.)

Réponse question subsidiaire : ....

Les Astuces de Tonton

Salut les astucieux, bienvenue dans votre rubrique préférée. Ce mois-ci, vous trouverez dans votre panier d'astuces mensuelles pleins de codes de niveaux pour Batman et Robin, quelques astuces pour Pacman2 (pour jouer au bon vieux Pacman et Mrs Pacman) des tonnes de tips pour Toughman contest sur Mégadrive ainsi que quelques bons plans pour les Xmen de Capcom sur super famicom pour ne citer qu'eux. Allez, bons tips et au mois prochain.

Stef

ECCO 2 (GAME GEAR)

SI VOTRE DAUPHIN FAIT LA GREVE, UTILISEZ CES CODES POUR POUVOIR PROGRESSER.

2: Vents of Medusa : BCCGB
3: Maze of Stone : BHH6J
4: Sea of Darkness : CAGEA
5: Sky Way : AEACK
6: Tube of Medusa : AUFHC
7: DDD Swimming 1 : CAKAI
8: Getaway : DBKAI
9 : Asterite Cave : GMRDGD
10: The Eye : NADCK
11: Deep Ridge : VAJPN
12: Sea of Birds : HHNOF
13: Convergence 1 : KIHAH
14: Vortex Future : IABSH
15: Globe Holder : JADTH
16: Convergence 2 : SLDCE
17: DDD Swimming 2 : DXOHN
18: New Machine : UNHGM
19 Vortex Queen : IBHRP
20: DDD Swimming 3 : BWVOG
21: Atlantis : UNLSE
Eddy Colzatti

MEGAMAN X (SFC) AVEC GAME GENIE

C2B9-3404 : Vies infinies
C9B3-4769 : Armes infinies
D58A-1FBC : Très grands sauts.



FIFA SOCCER 95

MD

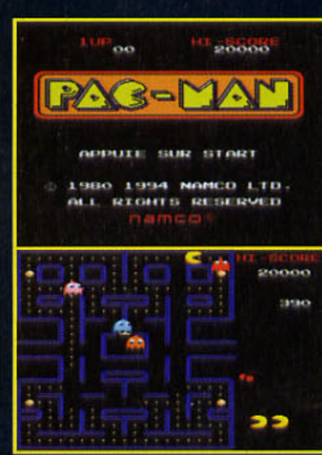
Mettez-vous sur le menu "options" du jeu, puis laissez le curseur sur "langues" et pressez les boutons suivants : A, B, C, A, B, C. Ensuite jouez et faites Pause pendant le jeu. Il suffira ensuite d'appuyer sur le bouton A pour faire apparaître l'option "Cheat".

PAC MAN 2

SN

Voici encore, comme d'hab, des astuces pour les accros du paddle, vous pourrez accéder ainsi à des stages secrets.





Pour obtenir le jeu Pac Man original, entrez le password suivant : PCMNDPW.

Et pour pouvoir jouer dans le niveau de la mine, entrez : FFTDB2W

Pour jouer au jeu original Mrs Pac Man, entrez le code suivant : MSPCMND.



Stéphane

BATMAN ET ROBIN

SNES

Voici tous les codes des niveaux :



Codes pour le niveau 3



Codes pour le niveau 3



Codes pour le niveau 4







Codes pour le niveau 5



Codes pour le niveau 6



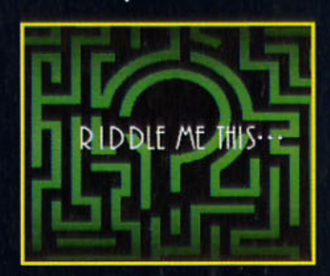
Codes pour le niveau 7



Codes pour le niveau 8









DRAGON'S LAIR (GB)

Tiens, un niveau secret pour ce jeu à la difficulté surhumaine ! Au début du jeu, allez vers la gauche de deux écrans, au deuxième écran se trouve un trou en bas à gauche. Laissez-vous tomber dans le trou, et vous serez dans un niveau inconnu. Stéphane Soyer

ROAD RASH 2 (MD)

Niveau 1, 4 800 dollars et la moto de base : 03T1 P1FK Niveau 2, 1 640 dollars et la Banzai 600 (classe nitro) : 01L8 2ALV Niveau 3, 4 830 dollars et la Banzai 600 (classe standard) : 03T7 RA0C



Les Astuces de Tonton

FIREMEN
SN

Pour les plus blasés d'entres vous, voici un code qui vous fera jouer en mode "expert" :



Sur l'écran du titre, faites : Haut, Bas, X, X, R, L, A.



Remarquez à présent sur le côté droit de l'écran, le mode "expert" activé !!

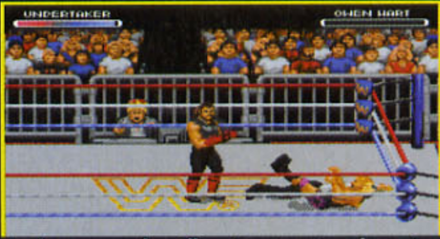
WWF RAW
MD

Au logo de Sega, appuyez sur A, B, C et Start, puis tournez dans le sens des aiguilles d'une montre avec la croix de direction jusqu'à ce que vous entendiez le son d'une explosion et que l'écran vire au rouge. Ceci vous permettra d'enlever toute l'énergie de votre adversaire en deux punchs.
Stéphane Soyer



WWF® RAW™
©WORLD WRESTLING FEDERATION, ITS LOGO, ROYAL RUMBLE AND SURVIVOR SERIES ARE REGISTERED TRADEMARKS OF TITANSPORTS, INC. ALL DISTINCTIVE CHARACTER NAMES AND LIKENESSES ARE TRADEMARKS OF TITANSPORTS, INC.
©1994 TITANSPORTS, INC. ALL RIGHTS RESERVED.
©1994 ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC.
PROGRAMMED BY SCULPTURED SOFTWARE, INC.
LICENSED BY SEGA ENTERPRISES LTD.

Au logo de Sega, appuyez sur A, B, C et Start jusqu'à ce que l'écran vire au rouge.



En deux coups de cuillère à pot, votre adversaire se retrouve sur le tapis.

SUPER PUNCH OUT (SN)

Pour accéder au "sound test", au moment de l'apparition du logo Nintendo prenez la manette 2 et laissez le bouton Select enfoncé tout en appuyant ensuite sur L + R en même temps.

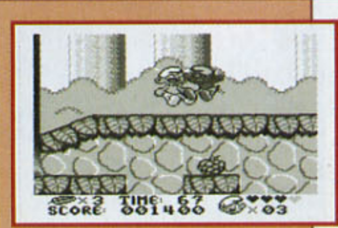


HAGANE (SN)



Ce jeu ne possède pas de "continues" infinis, mais maintenant c'est chose faite avec ce cheat-mode astucieux :

Mettez-vous sur l'option "config" à l'écran-titre en faisant la manip suivante : Gauche puis Start. Maintenant placez-vous sur "music" et écoutez dans l'ordre suivant les musiques du jeu : 9, 8, 7, 6 en pressant le bouton B. Dès lors, une nouvelle option apparaîtra sur l'écran-titre. Finalement, appuyez sur Droite pour sélectionner les "continues" infinis et sur Start pour valider.



SCHTROUMPFS (GB)

Et hop, deux petits codes :

Act 5 : PBSP
Act 10 : ZRMS.

Stéphane

GOAL
GB

Voici les codes des finales de l'ami Eddy :

Allemagne : VV6CL8LBCVBHBBQBB5BCVHDG
Angleterre : 5RCXBNVBDVBKBBQBBGBBVHFX
Canada : 1N6CL8BBDBBDBBGBBLBCVHHX
USA : &MMC74BBBBBDBBGBBVBBVHGH
Venezuela : ?QTCB?VBCBBDBBQBBQBCVHFZ
Mexique : 2QBRKHVBBVBHBBLBB5BCBHD&
Colombie : 8QB2J3VBCLBBVB5BB5BBVHF?
France : 3Q2CB&LBCBBGBBQBBGBCVHFB
Japon : ! ML7HGBBFBBGBBLBBLBCBHKG
Espagne : 4LMB53LBDBBDBBLBBVBBVHGD
Italie : 7M5VL&VBBVBDBBNBB1BCVHD8
Hollande : WQDKFMLBBVBKBBGBBQBCBHJB
Brésil : ZRB1K3VBCVBKBBSBBQBBVHD2
Uruguay : 3SNFCPVBCBBBBBQBBLBCVHBQ
Argentine : XQFHD?VBCVBGBBDBB1BCVHCC
Danemark : 6M5VMRVCBBJBBNBB5BCBHJL
Eddy Colzatti

JUNGLE STRIKE
GB

Voilà des codes qui vous donneront un sacré avantage sur votre adversaire !

Camp d'entraînement : 4975200968
Washington DC : 2922502910
Night Strike : 6505068908
Puloso City : 0540524815
Snow Fortress : 0550792954
River Raid : 0950035298
Mountains : 0155908131
Return Home : 1185402550

SUNSET RIDERS
MD



Pour avoir 99 «continues», allez dans le menu des options et écoutez les sons suivants, en appuyant toujours sur B : son 00, son 1A, son 19, son 18, son 17, son 0E, son 0E et encore une fois le son 0E. Puis, allez sur l'option «EXIT» et appuyez sur B.

Les Astuces de Tonton

FIFA SOCCER
SN

Dans le menu d'option, faites les manœuvres suivantes, trois surprises différentes vous attendent.
Manœuvre 1 : Y, Y, Y, X, A, A, A, B. La balle ne sort plus en touche.
Manœuvre 2 : A, A, A, A, A, Y, Y, Y, Y, Y.
Votre goal est au top de sa forme avec un skill de 99.
Manœuvre 3 : B, A, R, B, Y, L. Vous êtes dans la "crazy cup", un tournoi... sans ballon !
(Greg)

ETERNAL CHAMPION
MD AR

Code Action Replay pour avoir de la magie infinie : FFACAB0034.

COOL SPOT (MD) (AR)

Pour ne pas perdre d'énergie au contact d'un ennemi : FFF5E00007.

MORTAL KOMBAT (SMS) AR

Toujours avec l'Action Replay, pour avoir des continues infinis, faites : 00C40B07.

SKYBLAZER (SN)

Dernier niveau, avec 30 vies : À l'écran-titre, allez dans les passwords et entrez le mot de passe suivant : cela vous amènera directement au dernier stage avec 30 vies !!! (attention ce code ne fonctionne pas avec toutes les versions).

NBA JAM (SN) (MD)

Pour activer le mode "On Fire" sur Megadrive pendant toute la partie, appuyez 7 fois sur n'importe quel bouton, maintenez le bouton de direction "haut" et appuyez sur B et C.

Pour activer le même mode "On Fire" sur Super Nintendo pour toute la partie, appuyez 7 fois sur n'importe quel bouton, maintenez le bouton de direction vers le "haut" ainsi que B et Y appuyés.

TOUGHMAN CONTEST
MD



Quand le titre du jeu apparaît à l'écran, appuyez sur le bouton Start afin d'accéder à l'écran "GAME SET UP" puis, descendez sur "RESTORE FROM PASSWORD" (photo1) et validez avec Start. Maintenant vous pouvez entrer les passwords suivants :



MRBUCKEYE, ce code vous permettra d'avoir 14 punchs spéciaux au lieu de trois.



SUPERG, pour combattre un adversaire hyper-surpuissant !



2LT, ce code enlève le temps, la victoire sera le K.O.
FSQTER, pour combattre l'ombre de votre adversaire.

RUBE, ce code vous confrontera à un opposant sans tête.



MAXX, pour se battre sans perdre de dommages (encore un code pour les faibles !)



NUCLEAR, pour affronter un adversaire brillant.



HYPER, pour vous rendre trois fois plus rapide.



WEASEL, pour combattre un adversaire plus petit.

Au fait, pour valider les passwords, pressez B et Start.

Stéphane

XMEN

SFC

Vous trouverez, grâce à ces quelques codes, le moyen d'affronter directement les boss les plus affreux de ce jeu d'action arcade.



Choisissez dans le menu l'option "password" (utilisez chaque première lettre du personnage pour faire votre mot de passe) :



Mot de passe: GXWWWBCB





Mot de passe: XMMPMMMM
Ce code vous permettra de combattre la reine des aliens



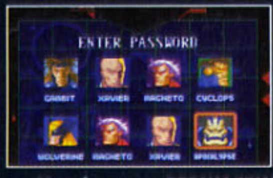
Mot de passe: BPBWACPW
Ce code vous permettra de combattre le Juggernaut (choisissez Psylocke pour le finir plus facilement)





Mot de passe: PCAWCGMP







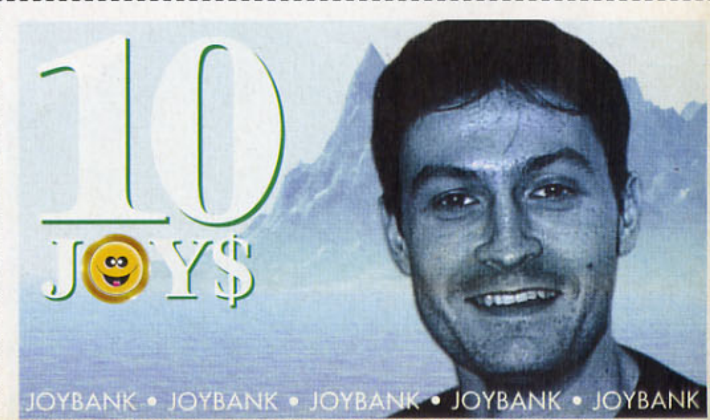
Mot de passe: BPBWACPW
Ce code permet de combattre le Juggernaut (choisir Psylocke pour le finir facilement)



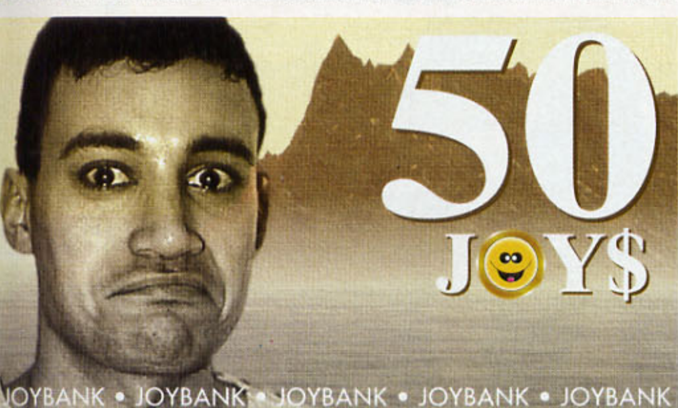


















$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$

JOYB

$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$

La Joybank se

Coucou ! C'est la Joybank que revoilou ! Une Joybank allégée pour ce numéro d'octobre riche en événements vidéo-ludiques. Imaginez donc avec un Killer Instinct, un Wipe Out, un Doom... on ne pouvait pas non plus s'étendre sur des pages et des pages. Cela dit, nous vous proposons ce mois-ci une petite sélection (trois cadeaux au lieu de quatre) plutôt originale. Un T-Shirt collector, un coupe-vent d'enfer et des minutes de connexion pour pouvoir parler à l'équipe de Joypad durant de longues heures sans que ça coûte cher ! Le principe, vous le connaissez : des lots, une mise à prix à surenchérir, et un maximum de billets de Joy$ à nous envoyer. Les billets ne vous seront pas renvoyés, mais ceux qui en auront envoyé le plus remporteront le ou les lots présentés. Toutefois, songez à garder des Joy$, le mois prochain, la Joypad sera très mode, très chic et très tech !

LES RÉSULTATS DE LA JOYBANK 44

LOT N°1	
1. Manvel Antoniazzi	3483Joy$
2. François Verbeeck	3437Joy$
3. Benoît Bissardon	3072Joy$
4. Christophe Ratel	3001Joy$
5. Alain Cerisier	2916Joy$
LOT N°2	
1. Denis Cormier	4351Joy$
2. Nicolas Chazot	3491Joy$
3. Michaël Mougenot	3248Joy$
4. Landry Boussac	2935Joy$
5. Emilio Mazzucco	2922Joy$
6. Steve Lefebvre	2892Joy$
7. François Belot	2874Joy$
8. Benoît Bourgeois	2850Joy$
9. David Kalfa	2643Joy$
10. Jérémie Guy	2600Joy$
LOT N°3	
1. Damien Sodano	3797Joy$
2. Bertrand Coquet	2600Joy$
3. Franck Langhinrichs	2450Joy$
4. Yoann Wyffels	2115Joy$
LOT N°4 :	
1. Simon Rigal	4533Joy$
2. Bruno Maingonnat	2866Joy$
3. Sébastien Renault	2800Joy$
4. Fabien Cartier	2600Joy$
LOT N°5 :	
1. Guillaume Salute	2967Joy$
2. Alfonso De Almeida	2764Joy$
3. Yoann Valette	2644Joy$
4. Denis Francis	2600Joy$
LOT N°6 :	
1. Nicolas Grégoire	4895Joy$
2. Michaël Faron	3506Joy$
3. Sébastien Kräwer	3463Joy$
4. Daniel Mai	2715Joy$
LOT N°7 :	
1. Anthony Maillard	4295Joy$
2. Philippe Kaboé	3547Joy$
3. Stéphane Fauchet	2600Joy$
4. Christophe Herbaut	2494Joy$
LOT N°8:	
1. Laurent Eisenhardt	5053Joy$
2. Richard Cornu	4946Joy$
3. Cyril Martin	4885Joy$
4. François Clément	4500Joy$
LOT N°9	
Benoït Mercier	2649Joy$
Gérard Berthaud	2630Joy$
Guillaume Rychewaert	2600Joy$
Patrick Crausaz	2600Joy$
LOT N°10	
Alexis Erb	3307Joy$
Thomas Korlowski	3114Joy$
Silvio Veloci	2964Joy$
Frédéric Brun	2600Joy$
LOT N°11	
Cédric Grosgils	2892Joy$
Martin Erbier	2700Joy$
Jean-Marc Rousselot	2600Joy$
Christian Wolf	2300Joy$

En ce qui concerne le règlement

Reportez-vous aux précédents numéros de Joypad pour avoir le réglement. Ce mois-ci, pour cause de "priorité aux jeux", la Joybank se fait discrète. Et puis d'abord, vous le lisez le règlement, vous ?



met au "Light"



LOT N°2
LE LUXUEUX COUPE-VENT JUDGE DREDD
4 GAGNANTS
MISE À PRIX : 150 JOY$.

Offert par Judge Dredd en personne, ce coupe-vent "I am the Law", fait le bonheur de tous ceux qui ont pu le recevoir. Un cadeau unique pour tous les inconditionnels de Judge Dredd.



LOT N°1
LE T-SHIRT "COLLECTOR" DOOM/ JOYPAD - 4 GAGNANTS - MISE À PRIX : 200 JOY$

Offert par la société Océan, ce T-Shirt porte dans le dos le logo de Doom sur Super Nintendo, et sur le torse le logo de Joypad. Vous vous doutez que ce T-Shirt est fort rare, la Joybank vous en propose quatre.

3614 JOYPAD

LOT N°3
DEUX HEURES DE CONNEXION SUR 3614 JOYPAD - 4 GAGNANTS - MISE À PRIX : 200 JOY$.

Vous voulez parler aux membres de l'équipe de Joypad ? Allez donc faire un tour sur minitel en gagnant deux heures de connexion offertes par Mic Dax de Joypad. Si jamais vous choisissez ce lot, n'oubliez pas de préciser votre pseudo-minitel afin que l'on puisse vous donner tous vos crédits !

$$

VENTE AUX ENCHÈRES JOYPAD 46

(BON À DÉCOUPER, ET A REMPLIR EN LETTRES MAJUSCULES • DATE LIMITE D'ENVOI : 31 OCTOBRE 1995)

à renvoyer à JOYPAD 10, rue Thierry Le Luron 92 592 Levallois Perret cedex

NOM : .... PRÉNOM : ....

ADRESSE : ....

MISE À PRIX LOT N°1 : .... MISE À PRIX LOT N°2 : .... MISE À PRIX LOT N°3 : ....

TOTAL DES MISES : .... VOTRE CONSOLE : ....

$$



Retrouve tous les mois dans Joypad :
des interviews, des dossiers complets et des news pour tout savoir sur les jeux vidéo,
des tests, des soluces et des tips pour tirer un maximum de tes jeux,
des nouvelles rubriques : Anim'Paaad sur les dessins animés et les mangas, Arcades sur les jeux qui cartonnent en salle,
... et chaque mois, un supplément de 32 pages avec toutes les infos en direct du Japon et des USA.
Un an d'abonnement à Joypad + une radio FM d'enfer en cadeau...
1 AN d'abonnement
239 F (11 nos) seulement au lieu de 352 F
+ la radio FM en cadeau
TUNING FM 88 92 98 102 106 108 MHz
VOL.
FM RADIO
ON — POWER — OFF
+ des supers avantages :
1 JOYPAD arrive chez toi avant sa sortie en kiosque.
2 Les petites annonces que tu veux faire passer sont prioritaires.
3 Tu disposes de 120 minutes de connexion sur 3614 JOYPAD.
113 F de réduction
... ondes de choc garanties !
CT 279 CC 44
Cette radio FM est équipée d'une prise pour un casque, histoire de profiter partout des ondes. (Taille réelle)
BULLETIN D'ABONNEMENT
OUI, je ne résiste pas à l'appel des ondes et je profite de votre offre exceptionnelle : 1 AN (11 nos) pour 239 F seulement au lieu de 352 F soit une économie de 113 F. Je recevrai en cadeau ma radio FM.
Je joins mon règlement à l'ordre de JOYPAD par : □ chèque bancaire □ chèque postal
Nom : Prénom :
Adresse :
C P : Ville :
Ma console est :
Mon pseudo* :
* à créer sur 3615 pour profiter du 3614 JOYPAD.
Offre valable jusqu'au 31.08.95 et réservée aux nouveaux abonnés et à la France métropolitaine.
Votre cadeau vous parviendra 3 à 4 semaines après réception de votre premier numéro.
"Informatique et Liberté : le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données sont communiquées à des organismes extérieurs."
A retourner à : JOYPAD Abonnements - 90, rue de Flandre - 75947 Paris Cedex 19.
Joypad
consoles
Joypad INTERNATIONAL

PETITES ANNONCES

3DO

Vente

Département 44
Vends 3DO + 2 pads + Total + Road Rash + Samuraï + Need for Speed + démos : 2400 Frs. Tel au 40 33 80 52 à Boris.

Département 91
Vends 3DO Goldstar + Road Rash + Shock Wave, le tout 1500 Frs. Tel au 60 89 33 46.

Département 94
Vends Night Trap 3DO 200 Frs ou échange contre Gex ou Need for Speed. tel au 49 30 66 61 à Mathieu.

Département 95
Vends Playstation + jeux : Ridge Racer, Winning Eleven sous garantie : 3500 Frs. Tel à Rodolphe au 39 91 42 71.

Nec

Achat

Département 95
Achète Super CD Rom Nec de 500 à 700 Frs + DBZ. Tel à Paul au 39 91 80 71.

Vente

Département 60
Vends jeux NEC : Blood Gear, Hyper Wars 250 Frs, Hit the Ice, FFII : 50 Frs, Kick Boxing 75 Frs, échange possible. Tel au 44 26 10 63.

Département 92
Vends jeux NEC : Xanadu 2, Strider, Monster Maker, Kabuki Den... Tel à Christophe au 49 11 13 76.

Département 92
Vends DUO + arcade + 2 manettes +10 jeux : 2000 Frs, vends LD japanimation ou échange : Coo, Pompoko, Porco Rosso, SFII, SFII, Harlock, Yohko, Ahmygoddess, Gunbuster. Tel à Bruno au 47 73 65 14.

Neo-Geo Lynx

Achat

Département 53
Achète jeux NG : Fatal Fury Special, Last Resort, SS... Tel au 43 70 61 48.

Contact

Département 1
Echange NG + 2 pads + 2 jeux + SNIN + 7 jeux + 4 pads contre Playstation ou Saturn ou vends les 2 : 3000 Frs ou 1500 Frs l'une. Tel au 74 67 87 78 à Mehdi.

Vente

Département 38
Vends Néo Géo CD + FF 3, Super Sidekicks 2 + 2 manettes : 2500 Frs ou échange contre Playstation. Tel à Patrice au 76 27 66 20.

Département 69
Vends Néo Géo + 1 manette + 3 jeux Super Sidekicks 2, WH2 Jet, Spin Master + 1200 Frs contre Saturn + 1 manette et Daytona USA ou vends 2000 Frs. Tel au 78 73 82 55.

Département 75
Vends NG CD 2 + 6 jeux + 2 pads arcade à 2790 Frs ou échange contre Saturn. Tel au 42 15 28 02 à Jacques.

Département 75
Vends NG CD2 + 2 jeux + 2 manettes : 2000 Frs (tbe). Tel à Jonathan au 45 04 06 79.

Département 76
Vends King of Fighters 94 : 1000 Frs ou échange contre jeux Playstation VF. Tel au 35 80 38 95.

Département 77
Vends SNG + 2 pads + 2 MC + 6 jeux : 2200 Frs, 3DO FZ10 sous garantie 6 mois + 3 pads + 7 jeux + mag : 3500 Frs, vente et déplacement sur Paris possible. Tel au 64 02 21 69.

Département 78
Vends NG CD2 + 2 manettes + 3 jeux : 2600 Frs. Tel à Fabien au 39 74 35 80 après 19 h.

Département 92
Vends Néo Géo + 2 joys + Art of Fighting 2 + Magician Lord , SNES US + jeux. Cohen Josiane 4 Rue Jules Guesde 92300 Levallois-Perret.

Département 93
Vends NG CD + 2 pads + 4 jeux : 3000 Frs. Tel à Eric au 43 88 25 58.

Département 93
Vends NG + 2 pads arcade + MC + 12 jeux : 2800 Frs. Tel à David au 48 35 17 29.

Nintendo

Achat

Département 49
Achète SNIN + jeux DBZ 2 et DBZ 3. Tel à David au 41 51 96 67 après 16 h 30.

Département 50
Achète DBZ 2 sur SNIN en VF. Tel à Mathieu au 33 51 11 47.

Département 56
Achète mangas Dragon Ball Z du 6 au 17 en VF. Tel à Olivier au 97 75 15 02.

Département 60
Achète DBZ 3 200 Frs, Secret of Mana 150 Frs, DKC 100 Frs. Tel à Anthony au 44 54 90 25.

Département 62
Achète DBZ 1 de 300 à 400 Frs. Tel à Simon au 21 22 05 90.

Département 78
Achète AR GB et vends sur SNIN : MK, Roi Lion 70 Frs et 300 Frs. Tel à Christophe au 34 74 61 02.

Département 82
Achète Pinball Fantasies sur SNIN ou autre. Tel au 63 93 15 51 le week-end.

Département 91
Achète sur SNIN : DBZ Action Game 2 VF : 300 Frs. Tel à Sabrina au 69 00 23 46.

Département 91
Achète FF 2 Us, Romancing Saga 1 et 2 de 100 à 200 Frs. Tel à Olivier au 69 92 86 70 après 19 h.

Département 93
Achète jeux Playstation, vends sur SN et SNES : X-Terminator (AR et AD) : 100 Frs, achète mangas jap et VF. Tel au 48 55 95 65 à Laurent.

Contact

Département 25
Echang eSFII Turbo, Tiny Toons, Legend, Starwing contre Alien 3, Rock n Roll Racing, NBA JAM, EWJ, Mario All Stars. Tel au 81 92 40 94.

Département 27
Echange Zelda, NBA JAM TE, Mario All Stars, Equinox contre DKC, EWJ, Alien 3 ou autre. Tel à Bruno au 32 36 06 48 après 18 h.

Département 37
Echange jeux SNES : Starwing, Push Over, Zelda, Super Kick off, Another World, Mech Warrior, Wing Commander ou vends, échange MKII contr eSSFFII Turbo. Tel à Ben au 47 26 13 06 après 16 h.

Département 70
Echange sur SNIN : DKC, J. Park 2, Mario Stars, contre jeux de foot ou Theme Park ou autres jeux ou vends de 100 à 250 Frs. Tel à Sebastien au 84 30 34 43 entre 12 h 30 et 14 h.

Département 76
Echange jeux SNIN, jeux MD... Tel à Mathieu au 32 08 03 46.

Département 85
Echange Art of Fighting (jap), Axelay, C. Spot, SFII Turbo vs Final Fight Guy (jap), Actraiser 2... Echange jeux GG : Mortal Kombat + Mickey ou Donald vs Samuraï Spirit (jap). Tel à Christophe au 51 58 84 28.

Département 99
Echange jeux sur SNIN. Tel au 065/65 12 27 en Belgique.

Vente

Département 2
Vends SNIN + 1 manette : 500 Frs. Tel au 23 08 14 27.

Département 3
Vends SNIN + 2 manettes + 4 jeux (DBZ 2, DKC...) : 1200 Frs à débattre. Tel au 70 56 54 04.

Département 3
Vends jeux SN : Batman et Robin (neuf), Earthworm Jim, Fatal Fury Special : 300 Frs pièce. Tel à Benjamin au 70 46 58 89.

Département 6
Vends SNIN + International Soccer + 2 manettes, état neuf : 690 Frs. Tel à Thomas au 93 36 19 02.

Département 6
Vends SN + 2 manettes + pro pad + Starwing, DKC + 3 jeux + 2 AD : 1800 Frs. Tel à Wilfried aprsè 19 h 30 au 93 56 42 23.

Département 7
Vends SNIN + AD + 2 pads + AR + 13 jeux : 3000 Frs. Tel à Dominique au 82 85 28 93.

Département 7
Vends SNIN + 7 jeux + 3 pads + AD 6 joueurs : 1500 Frs. Tel au 75 93 67 33.

Département 13
Vends SNES US + 4 pads + DBZ + Olive et Tom 5 + Art of Fighting 2, Secret of Mana, AR et tout sur la japanimation, prix à débattre. Tel 91 47 18 82.

Département 13
Vends sur SNES : EWJ 400 Frs, Chronotrigger US 400 frs. Tel à Fabien au 42 70 67 78.

Département 16
Vends SNIN + 2 jeux + 1 manette : 480 Frs port compris. Tel au 45 68 24 83.

Département 24
Vends SNIN tbe + 6 jeux + 2 manettes : 1200 Frs ou échange contre Saturn ou Playstation. Tel au 53 54 31 26 à Arthur à 17 h.

Département 25
Vends SNIN + 2 pads + AD 29 + 8 jeux : 1800 Frs. Tel à Boris au 81 60 20 30.

Département 25
Vends SNIN + quintupleur + scope + 2 pads + 14 jeux (EWJ, MKII, Mana, Fifa...) 2800 Frs à débattre. Tel au 81 46 58 17.

Département 29
Vends SNN + 3 pads + 9 jeux : F1 PP, Starwing, SSFII... vends le tout à 2500 Frs ou échange contre Playstation et donne 300 Frs. Tel au 98 26 11 88.

Département 30
Vnds SNIN + 6 jeux : 1500 Frs, vente séparée possible. Tel au 66 50 13 69 à Vincent.

Département 30
Vends SN, Lynx, GG avec jeux, revues, astuces, plans... prix jusqu'à 450 Frs. Tel à Renaud au 66 25 71 29, le week-end.

Département 33
Vends NES + 12 jeux + 3 pads + K7 nettoyage : 1000 Frs. Tel au 56 72 66 10 après 19 h.

Département 38
Vends SNIN + 7 jeux : 1300 Frs + GG + 2 jeux 600 Frs, lots de 7 vidéos VF à 110 Frs l'unité. Tel au 76 25 45 82.

Département 38
Vends SN + 11 jeux (MK2, DKC, SSC, Secret of Mana...) + 2 manettes + adaptateur US/Jap, le tout pour 2500 Frs. Tel à Laurent au 76 22 52 31 après 19 h.

Département 44
Vends SNIN + 2 manettes + 10 jeux + AR : DKC, SSF, MK, Addams Family, F-Zero, Prince of Persia, S Turbo... : 1600 Frs. Tel à David au 40 63 29 83.

Département 44
Vends 17 jeux sur SNIN à 199 Frs pièce. Tel à Josselin au 40 63 90 70.

Département 44
Vends sur GB 5 jeux (Road Rash, Kirby, Darkwing, Duck, Starwars, Castelvania II) : 450 Frs ou 100 Frs l'un. Tel au 40 49 51 05.

Département 45
Vends SNIN + 2 pads + 12 ejux + nintendoscope + 6 jeux : 2500 Frs. Tel à Mathieu au 38 51 08 85.

Département 45
Vends SNIN + pads + 4 jeux : 2000 Frs, vends Sonic neuf 200 Frs. Tel au 38 94 80 40.

Département 45
Vends SNIN + 2 pads dont 1 turbo + DKC et Rabbit Rampage : 1000 Frs, GB + 2 jeux : 300 Frs. Tel à Yann au 38 31 09 18.

Département 48
Vens SN + 5 jeux + Super GB + 2 pads : 1850 Frs. Tel au 66 69 31 55 après 19 h.

Département 49
Vends NES + 1 jeu + 2 manettes : 150 Frs, jeux : Shadow Warrior, Mission Impossible, Tortues Ninja : 100 Frs, Zapper + 1 jeu : 150 Frs ou le tout pour 550 Frs. Tel au 41 54 06 19.

Département 56
Vends SNIN + 2 manettes + jeux tbe : 1500 Frs. Tel au 97 27 92 98.

Département 59
Vends Street Racer SN : 260 Frs. Tel au 28 68 05 69 le soir.

Département 59
Vends SNIN + jeux + pad ASCII Pad et pad normal + AD : 2500 Frs à débattre. Tel à Gauthier au 20 55 99 66.

Département 59
Vends SN + 1 pad + 1 turbo + SFII Turbo, Mario Kart : 650 Frs, vends jeux SNIN de 80 à 200 Frs. Tel au 20 78 61 52 à Remi.

Département 59
Vends SNIN + 2 manettes + AD29 + 25 jeux : 1200 Frs, état neuf, vente séparée possible. Tel après 19 h au 20 92 37 76.

Département 60
Vends jeux SNIN : MK II 250 Frs, NBA JAM 250 Frs Tortues Fighters US 200 Frs, Axelay 150 Frs. Tel au 44 44 22 54 après 18 h.

Département 62
Vends sur SNIN : Super Tennis, Sim City : 150 Frs, Addams Family 2 : 250 Frs, Mario Paint + souris : 200 Frs, Prince of Persia : 200 Frs à débattre. Tel à Stéphane au 21 98 65 81.

Département 67
Vends SNIN + 4 pads + turbo kit 60 Hz + adaptateur + 1 jeu : 700 Frs ou avec 8 jeux : 1800 Frs : Zelda 3, F-Zero, Top Gear, F1 Exhaust Heat... Tel au 88 91 68 58.

Département 67
Vends SNIN + 2 pads + 10 jeux (DK, MKII, Mana...) + adaptateur US/jap : 2300 Frs. Tel à Franck au 88 61 01 00.

Département 67
Vends Game Boy + 13 jeux (Mario 1, 2, Warioland, Asterix, Tiny Toons...) + mode d'emploi : 1200 Frs. Laurent Flach 10 Rue de l'Eglise 67330 Niedersoultzbach.

Département 69
Vends SNIN + 25 jeux + 2 manettes Turbo + Mario Paint + accessoires, superscope, jeux, AD29 : 3800 Frs. Tel au 78 76 03 35.

Département 69
Vends GB + 3 jeux + accessoires : 500 Frs et GG + 4 jeux + accessoires : 500 Frs. Tel à Jacques au 78 70 02 96.

Département 69
Vends SNIN + 2 pads + scope + 5 jeux ou vends séparément de 1000 à 1500 Frs. Tel à Pierre au 78 22 75 64.

Département 69
Vends ou échange SNIN + 9 jeux + 2 manettes contre Jaguar. Tel à Nicolas au 78 21 41 08 après 18 h.

Département 70
Vends SNIN + 2 pads + 1 adaptateur 5 joueurs + 5 jeux : 1200 Frs. Tel au 84 20 51 30 après 19 h.

Département 74
Vends SN + jeux : 1600 Frs. Tel au 50 93 47 54.

Département 75
Vends ou échange SNIN + 11 jeux + 2 pads + accessoires 2200 Frs ou échange contre Playstation + 1 jeu + 1 pad ou plus. Tel à Thierry au 47 00 02 90 avant 20 h 30.

Département 75
Vends SN + 9 jeux + AR + AD univ. : 45 31 91 86 à Claudio.

Département 75
Vends SN + 2 jeux : 700 Frs, GB + 7 jeux 800 Frs + 200 cartes DBZ, le tout pour 2000 Frs, 10 AV DBZ 50 Frs, 1 puzzle Ranma 100 Frs. Tel à Mike Borowjki au 46 51 01 84 ou 4 Rue Raffaelli 75016 Paris.

Département 75
Vends SNIN + 9 jeux + AD + 2 pads 1500 Frs. Tel à Olivier au 40 60 02 55.

Département 75
Vends SNIN + 6 jeux (NBA JAM TE...) + adaptateur AD29 + 1 pad : 600 Frs à débattre. Tel au 40 34 48 91.

Département 75
Vends SNIN + jeux (NBA Live 95, Secret of Mana VF, DKC, Zelda, Mario, Sim City..), le tout en tbe, vente séprée possible, prix à débattre. Tel au 45 83 41 62.

Département 76
Vends SNIN + 28 jeux + adaptateur Fire US/Jap : 4500 Frs à débattre ou échange contre Playstation VF + jeux. Tel à François au 35 40 07 78 après 18 h.

Département 77
Vends SNES + 2 pads + jeux : 800 Frs. Tel à Mathieu au 60 05 57 25.

Département 77
Vends NES + jeux + 2 pads + pistole. Tel à Jérome au 64 08 30 66.

Département 77
Vends SFC + jeux + AD univ. : 1600 Frs. Tel au 64 52 58 81.

PETITES ANNONCES

Département 77

Vends SNIN + 2 pads + 11 jeux... 1500 Frs. Tel au 64 07 78 09 après 20 h.

Département 77
Vends SNIN + 2 pads + 5 jeux 700 Frs. Tel à Thomas après 18 h au 60 67 67 43.

Département 77
Vends SNIN + 1 pad + AD29 + 11 jeux (Bubsy, Zelda, DBZ...) pour 2250 Frs ou échange contre Playstation + 1 ou 2 pads. Tel à Christophe au 64 41 09 95 après 19 h.

Département 77
Vends nbx jeux SN à bas prix. Tel à Yvan au 60 67 48 02.

Département 78
Vends SNES + 2 pads + Superscope + 6 jeux : 1400 Frs. Tel à Chris au 30 88 81 94.

Département 78
Vends SNIN + 3 jeux + 2 pads. Tel à Guillaume au 30 51 44 87.

Département 78
Vends GB + 3 jeux + Light Boy, Batterie Pack, sacoche : 528 Frs ou échange contre GG + jeux. Tel à Yoann au 39 55 43 28 de 18 à 20 h.

Département 78
Vends SNIN + 2 pads + 2 jeux : 600 Frs. Tel à Jérémy au 34 62 21 71.

Département 78
Vends SNIN + 3 joys+ adaptateur + revues + 8 jeux (SFII, JJPII, Rock n Roll Racing...) 2570 Frs, vendus 1200 Frs. tel au 30 41 89 09 après 18 h.

Département 78
Vends SNIN + 7 jeux (DKC, EWJ, Street Racer, Super Pinball...) + adaptateur, le tout pour 1550 Frs. Tel au 30 41 93 96 à Sebastien après 17 h 30.

Département 78
Vends SNIN + 3 pads + quadrupler + 6 jeux : DBZ1 et 2 jap + adaptateur + NBA JAM T.E, Super Tennis, SFII, Mario 4 : 1500 Frs. Tel au 30 57 29 98.

Département 78
Vends SNIN + 8 jeux + adaptateur turbo + 2 manettes (MKII, SSFII, DBZ 2, Asterix, Ranma 1/2, F1 PP 2, M. World, Demon Crest. Tel à Samuel au 39 11 47 82 après 18 h.

Département 78
Vends SFII Turbo 100 Frs, Skyblzer 100 Frs, Star Wars 100 Frs, Actraiser 100 Frs, SSFII 200 Frs, DBZ Action Game 100 Frs, Super Mario Kart 100 Frs. Tel à Steven au 34 62 25 20.

Département 81
Vends GB + 4 jeux : 200 Frs, GG + 5 jeux et MS + 3 jeux 300 Frs ou le tout pour 450 Frs. Tel au 63 35 25 52 à Pierre.

Département 83
Vends SNIN + 3 jeux (Rival Turf, Super Probotector...) 850 Frs. Tel au 94 60 89 73 après 16 h 30.

Département 83
Vends Aladdin, Shangaï 2, Starwing, Tiny Toons, Flashback. Tel à Thomas au 94 21 87 26.

Département 84
Vends GB : 200 Frs, jeux GB à 50 Frs. Tel au 90 31 95 78.

Département 84
Echange SNIN : Street Fighter 150 Frs, F-Zero 60 Frs, WWF 60 Frs, échange Another World ou Super Tennis, Roi Lion contre DBZ. Tel au 90 82 45 56.

Département 85
Vends SNIN + SFII + 2 manettes prog. : 500 Frs, Fatal Fury Special + adaptateur 300 Frs, Samuraï Shodown 300 Frs. Tle au 51 05 40 46.

Département 86
Vends jeux SNIN : Megaman X 150 Frs, DKC 200 Frs, Busts Loose, AD universel 50 Frs. Tel à Fabrice au 49 51 11 95.

Département 87
Vends SNIN + 3 manettes + 8 jeux : DKC, Super Metroïd, MKII... : 2000 Frs. Tel au 55 71 08 56.

Département 87
Vends SNES neuve + 2 pro-pad + SFII : 390 Frs. Tel au 55 68 92 62 à Michèle de 15 à 20 h.

Département 89
Vends SNIN + 10 ejux + 3 pads + X-Terminator + AD. Tel vers 20 h 30 au 86 40 53 82.

Département 89
Vends NES + 6 jeux (SMB 3, Duck Tales, TMHT...) + MD avec 3 jeux (Sonic, Predator 2, DBZ) le tout 1100 Frs. Tel au 86 97 29 82 à Benoit.

Département 91
Vends SNIN + 16 jeux + GG + 6 jeux : 3000 Frs. Tel au 60 84 40 71 à Antoine.

Département 91
Vends SNIN + 10 jeux, MD + 6 jeux, GG + jeux, Jaguar + 4 jeux... échange possible contre jeux ou 3DO. Tel au 60 83 07 11.

Département 91
Vends 19 jeux de 150 à 250 Frs. Vends Nintendoscope + jeux scope (1 cassette de 6 jeux + 1 jeu) : 350 Frs. Tel à Yvonnick au 60 11 96 32.

Département 91
Vends 6 jeux SNIN entre 150 et 300 Frs chaque ou échange contre jeux Playstation VF. Tel à Sylvain au 64 56 18 92 vers 18 h.

Département 91
Vends EWJ US : 300 Frs neuf et achète FFII US, FF5 jap : de 100 à 200 Frs. Tle au 69 92 86 70 après 18 h.

Département 92
Vends SNIN + 2 pads 500 Frs. Tel au 46 30 09 52 à Thomas.

Département 92
Vends SNIN + 2 pads + souris + 8 jeux + GB + Super GB + 5 jeux + nintendoscope, le tout pour 2300 Frs. Tel au 41 20 05 27.

Département 92
Vends SNIN + 2 joy arcade + 2 manettes + adaptateur + SFII, MKII, Tennis : 1200 Frs. Tel au 46 09 94 06.

Département 93
Vends Game Boy avec 4 jeux, Handy boy, alimentation secteur... : 1100 Frs. Tel à Michaël au 43 05 61 92.

Département 93
Vends GB + 5 jeux + AD 4 joueurs : 650 Frs. Tel au 48 36 62 26.

Département 94
Vends SNIN + 9 jeux + 2 pads + AD : 2100 Frs. Tel au 45 69 82 07.

Département 94
Vends SNIN + 2 pads + 3 jeux + AD29 : 800 Frs, GG + Tetris + Link : 200 Frs, NC + 2 jeux et quintupleur : 400 Frs. Tel au 48 76 33 50.

Département 94
Vends GB + 5 jeux. Tel à Stéphane au 48 71 12 56.

Département 94
Vends SNIN + 6 jeux (Super Mario Kart, Roi Lion, DKC, Zelda 3, SFII Turbo) + scope : 1200 Frs. Tel à Seb au 48 71 07 91.

Département 94
Vends SNIN + 2 pads + Super FX + 15 jeux : 3000 Frs. Tel au 43 76 90 83.

Département 94
Vends NES + 1 pad + 4 jeux : SFII, NCAA Base Ball, NBA All Star, Final Fight, Lardit : 1000 Frs. Tel au 45 99 25 41.

Département 94
Vends SNIN + 8 jeux (DKC, Super Metroïd, Star Wars...) + 2 pads + adaptateur : 2300 Frs. Tel au 45 69 82 07.

Département 94
Vend sSNIN + 9 jeux + 1 manette (DKC, International Super Star Soccer, Street Racer, F1 Pole Position 2...) : 2100 Frs. Tel à Cyril au 49 85 09 44.

Département 95
Vends SNIN switchée 50/60 Hz + 2 pads + 3 jeux (DKC...) : 800 Frs. Tel à Carlos au 39 83 29 13.

Sega

Achat

Département 13
Achète console Sega, Sony, NEC, SNES, NG. Tel au 42 75 24 24 à Jo.

Département 38
Achète Saturn VF + jeux à bas prix. Tel à Samuel au 76 54 05 42.

Département 57
Achète jeux MD ou MCD, liste et adresse à Thomas Turchi 28 Rue des Gentianes 57070 Metz ou tel au 87 75 14 83 après 19 h.

Département 85
Achète nbx jeux sur MD de 100 à 290 Frs, achète jeux GB, et GG + Sonic de 250 à 350 Frs. Tel à Julien au 51 52 20 73.

Département 92
Achète MD + 2 pads + Virtua Racing : 500 Frs. Philippe au 47 35 00 42.

Contact

Département 13
Echange MD + 2 pads + 15 ejux + AD contre NG CD + 2 pads + 1 jeu. Tel au 91 67 07 85.

Département 13
Echange MD + 2 pads + 17 jeux cotnre Jaguar + Alien et autre ou NG dans le 13 uniquement. Tel au 42 05 48 74 après 18 h.

Département 30
Echange Le Roi Lion contre DBZ 2. Tel au 66 74 17 38 à Yohan.

Département 64
Echange MD + 9 jeux + MCD + GB + 4 jeux contre Playstation ou Saturn avec 1 jeu. Tel à Pierre ou Marc au 59 39 74 52 ou au 59 39 33 04.

Département 76
Echange Titi et Gros Minet + 3 cartouches. Mr Torchy Thierry 20 Rue Guillaume Appolinaire 76320 St Pierre ou tel au 35 78 35 11.

Vente

Département 1
Vends MD + Sonic 1, 2, 3, 4 + Quackshot + Simpson + 2 pads : 2500 Frs, vends MD + 4 jeux : 900 Frs, vends SFII' + pad 6 boutons : 300 Frs, vends jeux de 150 à 300 Frs. Tel au 79 81 58 09 à Stéphane .

Département 5
Vends Master System 2 + 2 pads + jeux (Sonic, Asterix, Hero of the Lance, Alex Kidd) + alim. : 400 Frs. Tel au 92 43 47 77 à Sylvain.

Département 6
Vends MD + 2 pads + Sonic dans l'emballage : 400 Frs. Tel Pascal Romero au 93 54 56 86.

Département 10
Vends ou échange sur MD et SN, recheche jeux de role et autre. Tel à Josserand au 25 73 71 73.

Département 11
Vends MD + 8 jeux + 4 pads. Tel au 68 76 28 07 après 20 h.

Département 13
Vends MD + 4 pads : 1300 Frs. Tel au 91 43 01 32.

Département 13
Vends MS + 14 jeux + 7 jeux MD + 6 jeux GG. Tel à Joel au 42 76 13 70.

Département 16
Vends GG + 13 jeux + loupe + transfo + 12 piles rechargeables + chargeur : 1500 Frs. Tel au 45 60 66 69 après 19 h.

Département 17
Vends MD + 32X 3 jeux 32X + 6 jeux MD : 3000 Frs. Tel au 46 30 16 21.

Département 19
Vends jeux MD : 100 Frs, 3 jeux SNIN 280 Frs, EWJ 280 Frs. Tel à Bernard au 452 08 88 33 de 17 h 30 à 21 h 30.

Département 21
Vends jeux MD : Roi Lion 350 Frs ou Sonic et Knuckles 350 Frs ou les 2 : 620 Frs. Tel au 80 23 31 41 après 18 h à Ludo.

Département 30
Vends GG + 1 jeu + AD : 500 Frs ou échange contre SN + 1 jeu. tel à Guillaume au 66 35 40 30.

Département 31
Vends MD + 8 jeux + 3 pads + AD Megakey : 900 Frs. Tel à Julien au 61 06 08 19.

Département 31
Vends MD + MCD + 32X + 11 jeux MCD (NBA, Sonic, Mickey...) + 4 jeux MD (SSFII, Peeble Golf...) + 4 jeux 32X (MKII, Rirtua Racing...) + 2 pads à 6 boutons : 3800 Frs. Tel au 61 56 99 03.

Département 34
Vends MD avec 9 jeux : 1300 Frs, vends GG + 2 jeux + adaptateur : 400 Frs, vends6 jeux SNIN 400 Frs. Tel au 67 55 29 99

Département 36
Vends MD + 2 manettes 6 boutons + 2 pads + 20 jeux (SSFII 2, Virtua Racing...) 5500 Frs à débattre. Telà Yvan au 54 49 05 13.

Département 37
Vends MD + 3 manettes + 12 jeux. Tel au 47 45 41 37 après 19 h.

Département 38
Vends jeux GG : MKII, Asterix 100 Frs l'un et Alien 3, Donald, Chakan et Shinobi 2 : 100 Frs l'un. Tel vers 19 h au 76 52 43 23 à Pierre.

Département 38
Vends sur MD : Sonic IV 280 Frs, Fifa 200 Frs, MK 200 Frs, Mickeymania 280 Frs, Jungle Book 250 Frs. Tel à Denis au 72 49 05 90 après 18 h

Département 38
Vends MD + 3 manettes + 13 jeux (Fifa 95, Ristar...) 2300 Frs. Tel au 74 43 24 83.

Département 45
Vends MD + 3 pads dont 2 turbo et 1 à 6 boutons + Virtua Racing, Shaq Fu, Fatal Fury, DBZ : 2000 Frs. Tel au 38 94 82 49.

Département 45
Vends MS II + 2 pads : 50 Frs, ou 100 Frs la console seule. Tel au 38 66 70 30.

Département 45
Vends Md + 1 jeu + 2 manettes : 500 Frs, vends 5 jeux (Flinks, SFII', Sonic 2, Sonic Knuckle), vends vol 2, 3, 4, 5, 6, 7 de DBZ en vidéo : 100 Frs l'un. Tel au 38 63 88 05 après 19 h.

Département 54
Vends MD + MCD + 4 pads + 1 arcade + 5 jeux + 2 CD en tbe, prix à débattre. Tel à David au 83 62 98 45 le week-end.

Département 54
Vends MD avec 3 manettes et 8 jeux : MKII, SFII, Mickey Mania, Aladdin, autres : 1800 Frs ou séparément. Tel au 83 36 48 56 après 18 h.

Département 57
Vends MD + 2 pads + 6 jeux : 2000 Frs. Tel au 87 33 10 86 à Anne.

Département 57
Vends jeux MD : NBA JAM 2 : 200 Frs, Probotector 200 Frs, Turrican 150 Frs, Krusty Fun House 100 Frs, Alex Kidd + Boxing 100 Frs. Tel à Seb au 87 90 09 54.

Département 59
Vends Fatal Fury 150 Frs, Fifa Soccer 150 Frs et SFII' 150 Frs, achète MK 2 entre 150 et 200 Frs sur MD. Tel au 27 79 97 16 après18 h.

Département 59
Vends MD2 + 11 jeux : Toe et Jam 2, Sonic 3, Fifa Soccer, Agassi, Zombies, Rocket Knight, LMF, Atomic, Runner, Smatch TV, Tracy, Hulk, Action Replay 2 : 1580 Frs. Tel à Didier au 27 61 53 93.

Département 59
Vends MD + 3 pads + 11 jeux : 4000 Frs. Tel après 18 h au 20 73 14 10.

Département 59
Vends MD2 + 2 pads + MCD2 + 1 jeu cartouche (Aladdin) + 3 jeux CD (Road Avenger+ Sylpheed + Night Trap) entre 1000 et 1500 Frs. Tel au 20 73 45 39 après 17 h.

Département 59
Vends jeux sur MD 100 à 200 Frs, vends jeux GG 100 à 150 Frs, vends revues. Ecrire à Mr Gonzalez 23 Rue Mexico 59000 Lille.

Département 60
Vends MD + MCD + 1 jeu + 4 CD + ad : 2000 Frs. Vends SNIN + DBZ 1, 2, 3 Action Game jap, DBZ 3 VF, DBZ 4 RPG, Secret of Mana , Syndicate : 700 Frs. Tel au 30 34 97 96 à Yoan.

Département 63
Vends ou échange MD + 16 jeux + MCD + 6 jeux + 4 pads + 30 mags contre Saturn ou Playstation + 1 jeu ou 3000 Frs à débattre. Tel au 73 53 72 13 après 19 h.

Département 64
Vends MD + 11 jeux (Soleil, Roi Lion, Virtua Racing, Fifa, Jungle Strike...) 2400 Frs. Tel au 59 03 31 32 à Philippe.

Département 67
Vnds Sonic Spinball, SFII' : 300 Frs les 2, vends jeux GB Dragons Lair : 150 Frs. Tel au 88 38 05 59.

Département 67
Vends 11 jeux MD : Landstalker, SFII, Shaq Fu, Street of Rage 2... 1200 Frs ou jeux de 50 à 150 Frs ou échange contre ATP Tennis, Fever Pitch Soccer ou autres. Tel au 88 39 32 69 à Johan.

Département 74
Vends MD + 2 pads + 14 jeux : 1600 Frs. Tel au 50 27 99 75 ou 50 66 55 60 après 19 h.

Département 75
Vends MD + 2 pads + 18 jeux : 1500 Frs. Tel à Simon au 43 73 47 72.

Département 75
Vends MD 300 Frs + 18 jeux ou jeux entre 100 et 200 Frs. Tel au 45 86 24 62.

Département 75
Vends jeux sur console jap. Mlle Courtine L. 7 bis A. Baron 94370 Sucy.

REVENDEZ/ACHETEZ

30 à 80 % SCORE GAMES MOINS CHER

PARIS / CONSOLES	PARIS / CD-ROM	PARIS 16 ème	AMIENS	ANTONY (OUVERT LE DIMANCHE MATIN)	COMPIEGNE	POITIERS	TOULOUSE	VERSAILLES (OUVERTURE MI-OCTOBRE)	VENTE PA[R] CORRESPON[DANCE]
46 rue des Fossés St Bernard 75005 PARIS (1) 43 290 290 +	17 rue des Écoles 75005 PARIS (1) 46 33 68 68 +	137 avenue Victor Hugo 75116 PARIS (1) 44 05 00 55 +	19 rue des Jacobins 80000 AMIENS	25 av de la Division Leclerc N20 - 92160 ANTONY (1) 46 665 666 +	37 cours Guynemer 60200 COMPIEGNE 44 20 52 52 +	12 rue Gaston Hulin 86000 POITIERS 49 50 58 58 +	14 rue Tempanières (angle rue St Rome) 31000 TOULOUSE 61 216 216 +	16 rue de la Paroisse 78100 VERSAILLES	46 rue des Fossés S[t Bernard] 75005 PAR[IS] (1) 43 290 2[90]

LE NOUVEAU CATALOGUE GRATUIT EST ARRIVÉ ! TÉLÉPHONEZ AU 36 685 686

+ 50 000 JEUX NEUFS & OCCASIONS

GAME GEAR / 32X / MEGA-CD

GAME GEAR NEUVE	**599**
GAME GEAR OCCASION	**399**
ACTION REPLAY PRO 2	249
ADAPTATEUR ALLUME CIGARE	99
CABLE DE LIAISON GEAR TO GEAR	79
HOUSSE BANANE	59
LOUPE WIDE GEAR	69
JEUX GAME GEAR NEUFS	
ALADDIN	299
ASTERIX GREAT RESCUE	299
BATMAN ET ROBIN	299
BATMAN FOREVER	299
COLUMNS S/ BOITE	59
EARTHWORM JIM	**299**
F-1 CHAMPIONSHIP	**149**
FATAL FURY SPECIAL	299
FIFA	299
JUDGE DREDD	299
KAWASAKI SUPER BIKES	199
MICKEY 3 - LEGEND OF ILLUSION	299
NBA JAM JAP	149
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	199
NHL HOCKEY	269
PRIMAL RAGE	269
ROI LION (LE)	299
SONIC CHAOS	129
SONIC DRIFT RACING	299
STARGATE	**149**
STREETS OF RAGE 2	269
TRUE LIES	149
WIZARD PINBALL (FLIPPER)	**199**
JEUX GAME GEAR D'OCCASIONS	
MORTAL KOMBAT	149
STREETS OF RAGE	139
SUPER MONACO GP 2 - A.SENNA	149
ULTIMATE SOCCER	139
WONDER BOY THE DRAGON'S TRAP	79
WONDER BOY	59
WORLD CUP USA 94	99
ADAPTATEUR 32 X NEUF	**990F**
ADAPTATEUR 32 X OCCASION	**690F**
JEUX 32 X NEUFS	
AFTER BURNER	449
KNUCKLES CHAOTIX	399
MORTAL KOMBAT 2	349
MOTHERBASE	449
NBA JAM 2 T.E	349
STELLAR ASSAULT	399
TOUGHMAN CONTEST	399
JEUX 32 X OCCASIONS	
COSMIC CARNAGE	199
DOOM	299
GOLF 36 GREAT HOLES	299
MORTAL KOMBAT 2	279
MOTOCROSS CHAMPIONSHIP	299
SPACE HARRIER	279
STAR WARS	269

MEGA-CD 2 NEUFS	**990**
MEGA-CD 2 OCCASIONS	**690**
MEGA-CD JEUX NEUFS	
BATMAN RETURNS	99
DUNGEON MASTER II	199
DUNGEON EXPLORER	249
EARTH WORM JIM	399
FATAL FURY SPECIAL	249
FAHRENHEIT	349
LORD OF THUNDER	249
PITFALL	149
REBEL ASSAULT STAR WARS	149
SURGICAL STRIKE	399
SAMOURAI SHODOWN	249
SHINING FORCE	449
SYNDICATE	299
THEME PARK	299
TOMCAT ALLEY (VF)	449
MEGA-CD JEUX D'OCCASIONS	
BRUTAL	199
ECCO THE DOLPHIN	169
GROUND ZERO TEXAS	199
MICROCOSM	139
SEWER SHARK	79

LIGHT CRUSADER
MD 449F

MEGADRIVE

MEGADRIVE 2 NEUVE + PAD	**549**
MEGADRIVE 2 OCCASION + PAD	**399**
MEGADRIVE 1 OCCASION + PAD	**369**
ACTION REPLAY PRO 2	349
ADAPTATEUR UNIVERSEL JEUX US/JAP	99
ADAPTATEUR PRO CD-X	249
DEUX RALONGES MANETTES	69
JOYSTICK QUICKFIRE	49
MANETTE 6 BOUTONS COMPETITION PRO	99
MANETTE PRO 4	69
MANETTE QUICKFIRE	59
JEUX MEGADRIVE NEUFS	
ADDAM'S FAMILY VALUES	369
BATMAN & ROBIN	449
BATMAN FOREVER	**399**
CASTLEVANIA NEW GENERATION	179
COMIX ZONE	**429**
EARTHWORM JIM	399
ECCO 2	199
FATAL FURY II JAP	399
FEVER PITCH SOCCER	399
IZZY'S QUEST	399
JUDGE DREDD	399
LANDSTALKER	449
LEGENDE DE THOR	449
LETHAL ENFORCERS + 1 PISTOLET	249
MARSUPILAMI	**469**
MEGA BOMBERMAN	399
MICROMACHINES 96 + KIT	449
MR NUTZ	149
NBA JAM T.EDITION	249
PETE SAMPRAS 96	369
PGA TOUR GOLF 3	249
POWER MONGER	199
PRIMAL RAGE	399
ROAD RASH 3	399
RUGBY E.A.	249
SAMOURAI SHODOWN	449
SCHTROUMPFS (LES)	399
SHINING FORCE 2	369
SOLEIL	449
SONIC & KNUCKLES	269
SONIC 2	199
SPIROU	399
STREET RACER	399
SYNDICATE	249
THEME PARK	399
VIRTUA RACING	399
WATERWORLD	449
JEUX MEGADRIVE D'OCCASIONS	
ALADDIN	199
ASTERIX	99
BATMAN RETURNS	99
BULLS VS LAKERS	99
COOL SPOT	129
DAVIS CUP TENNIS	199
EARTHWORM JIM	299
ECCO	139
ETERNAL CHAMPIONS	129
EUROPEAN CLUB SOCCER	79
FATAL FURY	169
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	169
FLASHBACK	199
GHOULS'N GHOSTS	99
IMMORTALS	99
JOHN MADDEN FOOTBALL 93	99
JORDAN VS BIRD	139
JUNGLE STRIKE	275
JURASSIC PARK	149
KID CHAMELEON	99
LANDSTALKER	275
LE ROI LION	279
LOTUS TURBO CHALLENGE	139
MICKEY & DONALD-WORLD OF ILLUSION	139
MICKEY MOUSE-CASTLE OF ILLUSION	139
MICKEYMANIA	199
NBA JAM	139
RISE OF THE ROBOTS	229
ROBOCOP VS TERMINATOR	199
ROCKET KNIGHT ADVENTURES	129
SHADOW DANCER	59
SHAQ FU	99

MORTAL KOMBAT 3
MD 449F
SNIN 499F

GAME BOY

GAME BOY NEUVE	**305**
GAME BOY OCCASION	**199**
GAME BOY COULEUR NEUVE	**335**
ACTION REPLAY PRO 2	249
ADAPTATEUR SECTEUR	49
ADAPTATEUR ALLUME CIGARE	19
BATTERIE HANDY POWER	149
HOUSSE PROTECTION + LOUPE + HAUT PARLEUR	199
HOUSSE PROTECTION NUBY	39
KIT NETTOYAGE	29
LOUPE ECLAIRANTE	59
JEUX GAME BOY NEUFS	
ALADDIN	249
ASTERIX	199
BATMAN FOREVER	**269**
B.C KID 2	249
BOMBERMAN 2	**199**
CHOPLIFTER 3	149
DONKEY KONG LAND + CD AUDIO	**299**
EARTHWORM JIM	**249**
FLINSTONES	149
JUDGE DREDD	269
JUNGLE STRIKE	249
KIRBY'S DREAM LAND	169
MARIO'S PICROSS	199
MICROMACHINES 1	199
MICRO MACHINES 2	249
MYSTIC QUEST	249
NBA JAM	199
NBA JAM 2 T.E	269
NHL HOCKEY 95	249
OBELIX	249
PRIMAL RAGE	**269**
ROAD RASH	199
ROI LION (LE)	249
SCHTROUMPFS	249
SOCCER	199
STREET FIGHTER 2	**249**
SUPER MARIOLAND	199
SUPER MARIOLAND 2	249
WATERWORLD	249
ZELDA	249
JEUX GAME BOY D'OCCASIONS	
F1 RACE	159
HOOK	149
JURASSIC PARK	139
MEGAMAN 3	169
MYSTIC QUEST	169
SUPER MARIOLAND	139
T2 JUDGMENT DAY	139
WARIOLAND	169
WWF SUPERSTARS	99
ZELDA	169

SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO NEUVE + PAD	**599**
SUPER NINTENDO OCCASION + PAD	**439**
SUPER GAME BOY OCCASION	**279**
MANETTE TERMINATOR 6 BOUTONS	99
MANETTE D'ORIGINE	119
JOYSTICK PROGRAMMABLE	199
ACTION REPLAY PRO 3	349
ADAPTATEUR UNIVERSEL JEUX US/JAP	99
ADAPTATEUR 5 JOUEURS	129
CABLE PERITEL	149
RALLONGE DE MANETTE	39
2 MANETTES INFRA ROUGE + RECEPTEUR	199
ADAPTATEUR SECTEUR	149


NBA JAM 2 - T.E
SNIN 199F

ACHETEZ VOTRE PROCHAINE CONSOLE CHEZ SCORE GAMES NOUS VOUS OFFRIRONS SYSTÉMATIQUEMENT DES BONS D'ACHAT DE 20F À 200F

(EXEMPLE : POUR L'ACHAT D'UNE PLAYSTATION, VOUS GAGNEZ 200F DE BONS D'ACHAT)

JEUX SUPER NINTENDO NEUFS	
ADDAMS FAMILY VALUE	399
BATMAN RETURNS	149
BATMAN FOREVER	449
CASTLEVANIA VAMPIRE KISS	499
DEMON'S CREST	399
DOOM ULTIMATE CARNAGE	599
DRAGONBALL Z3 ULTIME MENACE	499
DRAGON BALL Z3 (VERSION JAPONAISE)	299
FEVER PITCH SOCCER	449
FLASHBACK	199
ILLUSION OF TIME + GUIDE	449
INTER. SUPERSTAR SOCCER	449
IZZY'S QUEST	449
JUNGLE STRIKE	399
JURASSIC PARK 2	199
LEGEND	199
LOBO	499
LOONEY TUNES BASKETBALL	449
MICRO MACHINES 2	449
MORTAL KOMBAT 2	399
NBA JAM	199
NBA LIVE 95	399
NHL 95	449
OBELIX	499
POWER DRIVE	399
PRIMAL RAGE	449
STREET FIGHT 2 TURBO S/BOITE	149
STREET RACER	369
SUPER BOMBERMAN 2	199
SUPER MARIO ALL STARS S/BOITE	199
SUPER MARIO WORLD S/BOITE	149
SUPER R-TYPE	99
TETRIS + DR MARIO	399
THEME PARK	369
WATERWORLD	499
JEUX SUPER NINTENDO OCCASIONS	
ALADDIN	249
ASTERIX	169
CASTLEVANIA 4	139
DONKEY KONG COUNTRY	299
FIFA SOCCER	279
JURASSIC PARK	139
MYSTIC QUEST	249
SCHTROUMPFS	299
SECRET OF MANA + GUIDE	314
SIM CITY	269
STARWING	79
STREET FIGHTER 2	99
SUPER METROID	299
SUPER STREET FIGHTER 2	379
TECHMO NBA BASKET	269
WORLD CUP USA 94	199
WORLD LEAGUE BASKETBALL	139
YOUNG MERLIN	139
ZELDA 3	269
ZOOL	169

KILLER INSTINCT
SNIN 599F

SEGA SATURN

CONSOLE SATURN V.F + 2 JEUX	**3390**
ADAPTATEUR UNIVERSEL JEUX US/JAP	299
ADAPTATEUR 6 JOUEURS	259
ACTION REPLAY PRO	449
VIRTUA STICK	299
ARCADE RACER (VOLANT)	439
MEMORY CARD	349
MANETTE SATURN	169
2 MANETTES INFRA ROUGE	299
CARTE VIDEO MPEG	1190
CARTE CD-PHOTO	169
JEUX SATURN NEUFS	
BUG (FR)	399
DAYTONA USA (FR)	449
DIGITAL PINBALL - FLIPPER (FR)	349
NHL HOCKEY (FR)	399
MYST (FR)	399
NBA JAM T.E (FR)	399
OFF WORLD INTERCEPTOR (FR)	399
PANZER DRAGON (FR)	449
PEBBLE BEACH GOLF LINKS (FR)	399
RAYMAN (FR)	**TEL**
ROBOTIKA CYBERNATION REVOLTE (FR)	399
SHINOBI-X (FR)	349
STREET FIGHTER MOVIE (FR)	399
VIRTUA FIGHTER REMIX (FR)	269
VIRTUAL HYDLIDE (FR)	399
JEUX SATURN OCCASIONS	
CLOCKWORK KNIGHT (FR)	239
VICTORY GOAL (FR) OCCASION	249
VIRTUA FIGHTER (FR)	199

ÉCHANGEZ VOTRE ANC[IEN] MATÉRIEL POUR U[NE] NOUVELLE CONSOLE 32 BITS

NOUS NOUS EFFORCERONS DE VOUS FAIRE LA MEILLEURE OFFRE DE REPRISE P[…]

PLAYSTATIO[N]

CONSOLE SONY PLAYSTATION (V.F) + CD DEMO + BON ACHAT DE 200F
MANETTE PLAYSTATION
MANETTE PROGRAMMABLE
DEUX MANETTES INFRA-ROUGE
CARTE MEMOIRE
SOURIS
CABLE DE LIAISON DEUX CONSOLES
MANETTE ASCII
JOYSTICK FIGHTER
MANETTE NEGCON (CONDUITE)
JEUX PLAYSTATION NEUFS (V.F)
3D LEMMINGS
INTERNATIONAL CHAMPIONSHIP SOCCER
JUMPING FLASH
KILEAK THE BLOOD
MORTAL KOMBAT 2
NBA JAM T.E
NOVASTORM
PARODIUS DELUXE
PGA TOUR GOLF 96
POWER PINBALL
POWER SERVE
RAIDEN PROJECT
RAPID RELOAD
RAYMAN
REVOLUTION X
RIDGE RACER
SHOCKWAVE
STREET FIGHTER MOVIE
THEME PARK
TOTAL ECLIPSE TURBO
TO SHIN DEN BATTLE AREA
WRESTLEMANIA
WIPEOUT
WING COMMANDER 3

JAGUAR ATA[RI]

CONSOLE JAGUAR NEUVE
CONSOLE JAGUAR OCCASION
LECTEUR CD-ROM JAGUAR + 4 CD
BUBSY 2
CANNON FODDER
DOOM
DRAGON
FLASHBACK
RAYMAN
SENSIBLE SOCCER
SUPER BURN OUT
SYNDICATE
VAL D'ISERE
WHITE MEN CAN'T JUMP+ADAPT 4 JOUEURS
HIGHLANDER CD
MYST CD



LIVRAISON COURSE EXPRESS



Commande par Carte Bleue au (1) 43 290 290

Score Games livre en 2/3 heures maximum sur Paris et la région Parisienne par coursier express. Téléphonez au (1) 43 290 290 ou 3615 Score Games pour de plus amples renseignements.

COMMANDEZ FACILEMENT

Téléphone (1) 43 290 290 — 3615 SCORE GAMES — SCORE GAMES 46 Rue des Fossés St Bernard 75005 Paris — FAX (1) 43 29 57 57

3615 SCORE GAMES
TEL : 36 685 686
CATALOGUE GRATUIT
TRUCS & ASTUCES
REVENTE DE VOS JEUX
CÔTE ARGUS DE VOTRE CONSOLE

SCORE GAMES - 46 Rue des Fossés St Bernard - 75005 Paris - Tel : (1) 43 290 290

☐ COMMANDE EXPRESS ☐ DEMANDE DE CATALOGUE GRATU[IT]

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
Code Postal .... Ville ....
Tel .... Date de naissance ....../....../...... Code Client

JEUX	Console	Neuf	Occasion	PRIX
FRAIS DE PORT (1 à 6 jeux : 30F)	CONSOLE 60F			30F
TOTAL A PAYER				

☐ Chèque : ☐ Mandat :
☐ Carte Bancaire N° :
Expire le ....../......
Signature :

LIVRAISON 24H CHRONO

PETITES ANNONCES

Département 76
Vends sur MD : PGA Tour 3, Speed Ball 2, NHL 93 ou échange contre Herzog Zwei, Centurion, Pune 2 ou contre jeux de sport, de stratégie ou de rôle. Tel au 35 49 29 16.

Département 77
Vends MD + 2 pads + 14 jeux : 2000 Frs. Tel au 64 66 90 23.

Département 77
Vends Shaq Fu 150 Frs, Another World 200 Frs, Stargate 200 Frs sur MD ou le tout pour 500 Frs. Tel à François au 60 03 35 53.

Département 77
Vends MD2 + 12 jeux + 4 manettes (Fifa 95, EWJ...) : 1200 Frs ou échange contre jeux Playstation ou Saturn. Tel au 60 96 22 84.

Département 78
Vends MCD jap + MD + Fifa 94, le tout pour 1000 Frs. Philippe Richard 18 Avenue Gambetta 78400 Chatou ou tel au 39 52 74 32.

Département 81
Vends MCD + 3 jeux + 1 pad : 1500 Frs ou vends 9 jeux entre 70 et 150 Frs ou 800 Frs le tout. Tel au 63 58 63 02.

Département 83
Vends MD + MCD + 3 CD + Menacer + 2 pads contre Saturn + 1 pad ou contre Playstation VF. Tel au 94 73 37 66.

Département 83
Vends MD + 1 pad + 9 jeux : 2000 Frs. Tel au 94 44 60 30.

Département 83
Vends MD + 1 pad + Quackshot + Castle of Illusion, Rolling Thunder, Alex Kid : 600 Frs. Tel à Virginie au 94 59 43 23.

Département 86
Vends jeux MD : Jungle Strike, Haunting, Fatal Fury, Sunset Riders, Ecco 2, Titi et Gros minet, Aladdin, DBZ... de 100 à 250 Frs. Tel au 49 54 44 39.

Département 87
Vends GG + 9 jeux : Micromachines, Roi Lion, P. Sampras Tennis... ou échange contre Fatal Fury Special ou EWJ. Tel au 55 03 85 49 après 18 h 30.

Département 91
Vends MD + 16 jeux + 2 manettes (1 à 6 boutons), le tout de 2000 et 3000 Frs, jeux : SSFII, MKII, Le Roi Lion... Tel au 69 25 98 32.

Département 92
Vnds 10 jeux MS + AD MD pour jeux MS ; 500 Frs. Tel au 46 23 16 43 à Jean-Paul.

Département 92
Vends Gran Chaser jap 250 Frs ou échange contre Bugs ou VF Remix. Tel à Mousse au 47 67 09 18.

Département 92
Vends jeux GG, GB, NES, MS, MD : 100 Frs pièce. Tel à Lionel au 47 98 03 93 à partir de 18 h.

Département 92
Vends sur Saturn : Shin Shinobi 300 Frs et Shining Wisdorm RPG 350 Frs. Tel à Xavier au 47 01 10 69.

Département 92
Vends MD + 3 pads dont 1 à 6 boutons 350 Frs port inclus, vends Dune MCD VF 200 Frs, Daedalus Saturn jap 250 Frs port inclus. Tel à David au 47 95 00 36 après 19 h.

Département 93
Vends jeux MS de 50 à 100 Frs + 15 jeux, le tout 1100 Frs. Tel au 42 43 75 05.

Département 93
Vends Saturn + Daytona, VF1, VF Remix 3500 Frs. Fredy Games 113 Av. Gallieni au métro Gallieni.

Département 93
Vends Saturn + Daytona + Virtua Fighter, Myst, Panzer Dragon : 200 Frs. Tel à Cyril au 48 38 20 94.

Département 94
Vends MD + 5 jeux + 2 pads + AD US/jap : 1200 Frs. Tel à Salim au 47 40 19 55.

Département 94
Vends MD + 2 pads + 7 jeux : 2000 Frs à débattre. Tel au 45 47 43 41 à Seb.

Département 94
Vends jeux MD : EWJ, Roi Lion : 200 Frs et Pitfall 150 Frs. Tel à Alban au 43 65 19 58.

Département 94
Vends 30 jeux récents sur MD de 150 à 200 Frs. Tel à Philippe au 48 82 16 22.

Département 94
Vends MD + MCD + 12 jeux MD + 3 CED + 2 manettes infra et 3 pads, faire offre à Francis au 48 81 84 09 après 19 h.

Département 94
Vends MD + MCD2 + 7 CD (Talley, Silpheed...) + 27 jeux (Thor, DBZ, VR...) + adaptateur MS gratuit : 4500 Frs. Tel au 48 89 61 07.

Département 95
Vends Grand Slam 200 Frs, Formula One 150 Frs. Tel au 34 68 67 93.

Département 95
Vends MD + 2 pads + 1 jeu 400 Frs ou échange MD + 2 pads + 1 jeu contre GG + 3 jeux. Tel à Nicolas au 39 60 56 50.

Département 95
Vends jeux MD : Bomberman, Flink, NHLPA 94, Thor, Legend... Julien au 39 95 02 07.

Divers

Achat

Département 1
Achète jeux Playstation entre 200 et 400 Frs. Tel à Serge vers 19 h au 74 25 33 46.

Département 13
Achète jeux Playstation de 150 à 250 Frs en vf. Tel après 20 h au 91 66 93 87.

Département 68
Achète jeux Playstation et Saturn à bas prix. Tel au 89 43 70 99 à Frédéric.

Département 89
Achète Playstation + Toshinden + 2 pads. Tel à Tony au 86 64 34 90.

Département 94
Achète ou vends jeux Playstation. tle vers 20 h à Jérémy au 48 76 71 41.

Département 95
Achète Playstation + 2 pads + Tekken ou Ridge Racer ou les 2 + MC entre 2500 et 3000 Frs. Tel entre 18 et 21 h à Romuald au 39 61 81 05.

Contact

Département 35
Cherche contacts sur Playstation pour échange et achat de jeux et matériel. Tel à Anthony au 99 82 48 17.

Département 67
Recherche manuel de AOF 2 sur NG CD 20 Frs ou photocopies. Te au 88 83 67 33.

Département 88
Echange cartes DBZ, HC3 contre HC1 et 2, vends mangas DBZ 38, 39, 40, pas chers, achète nbx goodies, posters, figurines. Tel à Jérémy au 29 32 31 05.

Département 88
Cherche contacts sur Playstation possède nbx jeux. Tel au 29 65 77 90 après 20 h.

Vente

Département 2
Vends Jaguar sous garantie + Alien vs Predator + Cybermorph : 1000 Frs. Tel au 95 36 45 99.

Département 13
Vends nbx mangas SFII, Akira, DBZ et vends ou échange des 170 images DBZ et vends 32 petites figurines DBZ. Tel à Belaide au 91 35 93 75.

Département 29
Vends Playstation et Saturn et jeux, achète jeux pas cher : 200 Frs. Tel au 98 06 89 90.

Département 42
Vends Jaguar + 1 pad + 6 jeux : 2000 Frs. Tel au 77 22 39 30.

Département 66
Vends Playstation sans jeu + 1 pad : 2500 Frs. Tel après 15 h au 19 49 6804 12 14 à François.

Département 68
Vends T-Shirts DBZ neufs, carte, jeux SNIN : Ranma 1/2 + DBZ 1 à 250 Frs. Tel à Stéphane au 89 54 31 70.

Département 74
Vends Jaguar + 4 jeux (Alien, Val d'Isère, Wolfenstein 3D, Cybermorph) à 1700 Frs, recherche vidéo de DBZ à bas prix. Tel à Cyril au 50 72 58 70.

Département 75
Vends sur Playstation Arc the Lad 200 Frs et Dragon Ball Z 290 Frs. Tel à Fabrice au 42 54 08 94 avant 21 h.

Département 76
Vends manga DBZ VF du 1 au 13, achète mangas DBZ NB ou couleur. Ecrire à Yohann Duval 25 T. Demarest 76360 Barentin.

Département 77
Vends jeux sur Playstation. Tel à Miguel au 60 63 24 46.

Département 77
Vends jeux Playstation : Tekken... Tel au 64 10 78 33 à David.

Département 78
Vends films DBZ vol 6 à 11, OAV, Speed + autres news, vends SNES 50/60 Hz + SNEs Us à 350 Frs l'une. Tel à Renaud au 30 59 85 47.

Département 78
Vends Playstation + 2 pads + M. Card + 2 jeux 3500 Frs. Tel à Claude au 30 58 29 76 domicile ou au 39 63 53 65 au travail.

Département 82
Vends jeux Playstation ou échange, vends OAV ou échange Shin Angel, Miss Meteo 1, 2, Ken... 70 Frs. Tel à Jack au 63 31 50 68.

Département 94
Vends jeux Playstation, Saturn, NES, SN, MD, GG, GB, MCD, MS, 3DO, Néo Géo, Néo Géo CD, Jaguar, fournis avec boite et notice. Tel à Davy au 46 86 25 80.

Département 95
Vends Jaguar + 5 jeux : Wolf 3D, Alien vs Predator, Theme Park, Val d'Isere : 1400 Frs. Tel au 39 47 07 21.

Département 95
Vends Playstation + 2 jeux (Ridge Racer, Winning Eleven) + 1 pad, le tout en tbe (08/95) : 3500 Frs. Tel à Rodolphe au 39 91 42 71.

BON POUR UNE P.A. GRATUITE

Vous avez une Petite Annonce à passer ? Aucun problème ! C'est GRATOS en plus... Cochez les cases, remplissez la grille et hop ! Vous nous envoyez tout ça dans une enveloppe timbrée et elle aura une chance de paraître dans le prochain numéro qui sortira vers le 15 du mois suivant. Les annonces des abonnés sont prioritaires, joindre votre dernière étiquette d'expédition.

Votre département

❑ ACHAT ❑ ECHANGE ❑ VENTE
❑ NEC ❑ NEO-GEO & LYNX ❑ NINTENDO ❑ SEGA

N°47

JOYPAD - PA - 10, rue Thierry Le Luron 92592 LEVALLOIS PERRET

MICRO MACHINES 96: TOUTI RIKIKI MAOUSSE RAPIDO

The Original Micro Machines™ Scale Miniatures
Turbo Tournament™ 96

› Construction Kit ‹

Construisez vos propres circuits et véhicules.



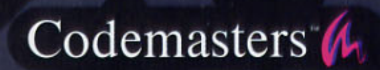


La légende en 16-Bit revient avec des améliorations à vous couper le souffle, plus de 60 nouveaux circuits et niveaux, des tonnes de véhicules plus fous les uns que les autres, des pièges et des outils délirants, sans oublier le Kit de Construction complet et simple d'utilisation qui vous laissera sans voix. Immergez-vous dans des environnements encore plus dingues, salle de gym, labo de sciences, baignoire, camping....., cependant, méfiez-vous de tout, le danger est omni-présent, trappes, pièges et autres surprises vous attendent tout au long des parcours.

Micro Machines 96 est la course de votre vie, mais attention à vos propres créations qui deviendront votre pire hantise.







MEGA DRIVE™



QUE LE PLUS BARBARE L'EMPORTE !

WEAPONLORD

24 MEG

05-02-32-64

(APPEL GRATUIT)

SUPER NINTENDO

SEGA MEGA DRIVE

namco™

